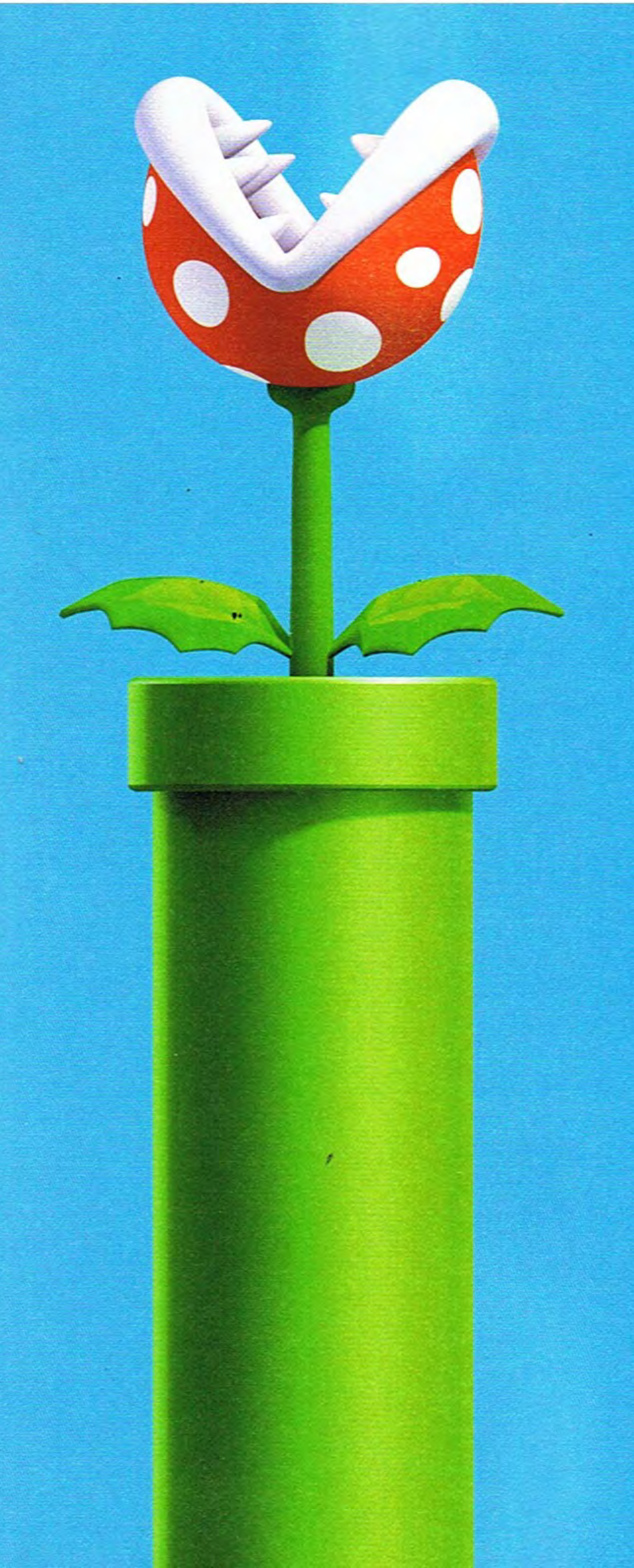


APPLE SE PONE JUGUETONA | TEAM NINJA, PECADOS DESPUÉS DE LA ERA ITAGAKI
games TM
180 PÁGINAS
Número 007
7,95 €//Canarias 8,10 €
Xbox 360 | PC | PS Vita | PSP | iPhone | Retro
Wii U CAMBIA LAS REGLAS DEL JUEGO
¡ANALIZAMOS EN EXCLUSIVA NEW SUPER MARIO BROS. U!
DESTACADOS
PAPER MARIO: STICKER STAR
MGS: GROUND ZEROES
HALO 4
REMEMBER ME
NINTENDO LAND
NFS: MOST WANTED
ASSASSIN'S CREED III
FORZA HORIZON
COD: BLACK OPS II
MOH: WARFIGHTER
DMC DEVIL MAY CRY
DANTE MERECÍA CAMBIAR
GRUPO ZETA



Si echamos un vistazo rápido a nuestro alrededor bien podría parecer que el sector del videojuego se encamina hacia su autodestrucción. Consumimos lo de siempre, año tras año, desconfiamos de las nuevas propuestas de hardware y software, y se ha generado una corriente fatalista a la hora de puntuar y valorar todos los títulos que aparecen. Revistas, algunas, páginas web, gran parte, y blogs, prácticamente la totalidad, se dedican a desintegrar salvajemente un altísimo porcentaje de todo lo que se asoma al mercado en pos de una competición gratuita, lamentable y absurda por ver quien otorga menos puntuación a la novedad de turno. Hay que ser el primero en dar la mala noticia, aunque sea mentira, en un destructivo ejercicio de inexistente responsabilidad que no le hace ningún favor a la situación actual. - Afortunadamente el game flow continúa, aunque sea a costa de consumir siempre lo mismo y bajo mínimos.

El mundo del videojuego es algo demasiado bonito, poderoso y necesario como para que una banda de indocumentados con ansias de minutos de gloria y relevancia se lo pueda cargar. Parece que algunos todavía no son conscientes de que la inmediatez del medio digital fagocita esas insensateces a la misma velocidad que las crea y todos, o casi todos, somos mayorcitos para saber qué leemos y a quien creemos. Por fortuna, a la inmensa mayoría de forajidos de la palabra que hay por ahí no los lee ni su propia sombra.

El tiempo una vez más demostrará que lo que queda para siempre en el recuerdo no será la amplia colección de críticas más o menos acertadas de todos los que estamos metidos en esto, sino los propios videojuegos. No olvidemos que en este mundo somos nosotros los que estamos de paso; el legado del videojuego es y será eterno, por mucho que algunos intenten cargárselo, ensuciarlo, utilizarlo o menospreciarlo.

Marcos García
DIRECTOR


VITAL
ENEMY

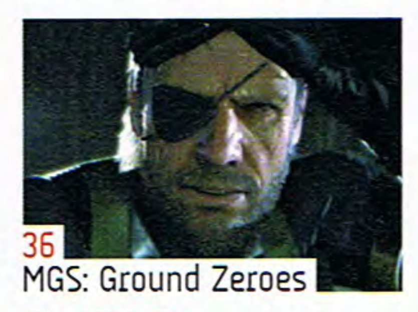

55000
824
2UP
TIME 0:57
P= 1

Sumario

Si quieres enterarte de cómo vamos haciendo cada número de la revista, síguenos en Twitter - @gamestm_es

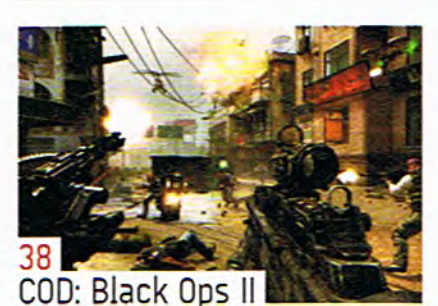

30 Remember Me

EL DEBATE


36 MGS: Ground Zeroes

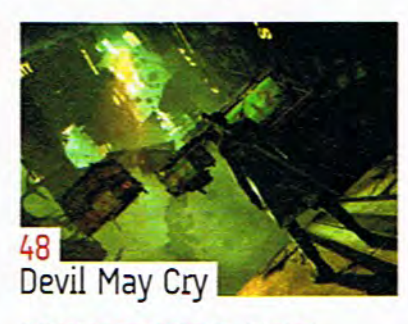
RETRO

PREVIEWS

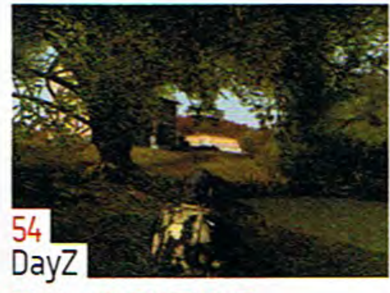

38 COD: Black Ops II


102 Assassin's Creed III

ANALISIS


48 Devil May Cry

REPORTAJES


54 DayZ

FAVORITOS



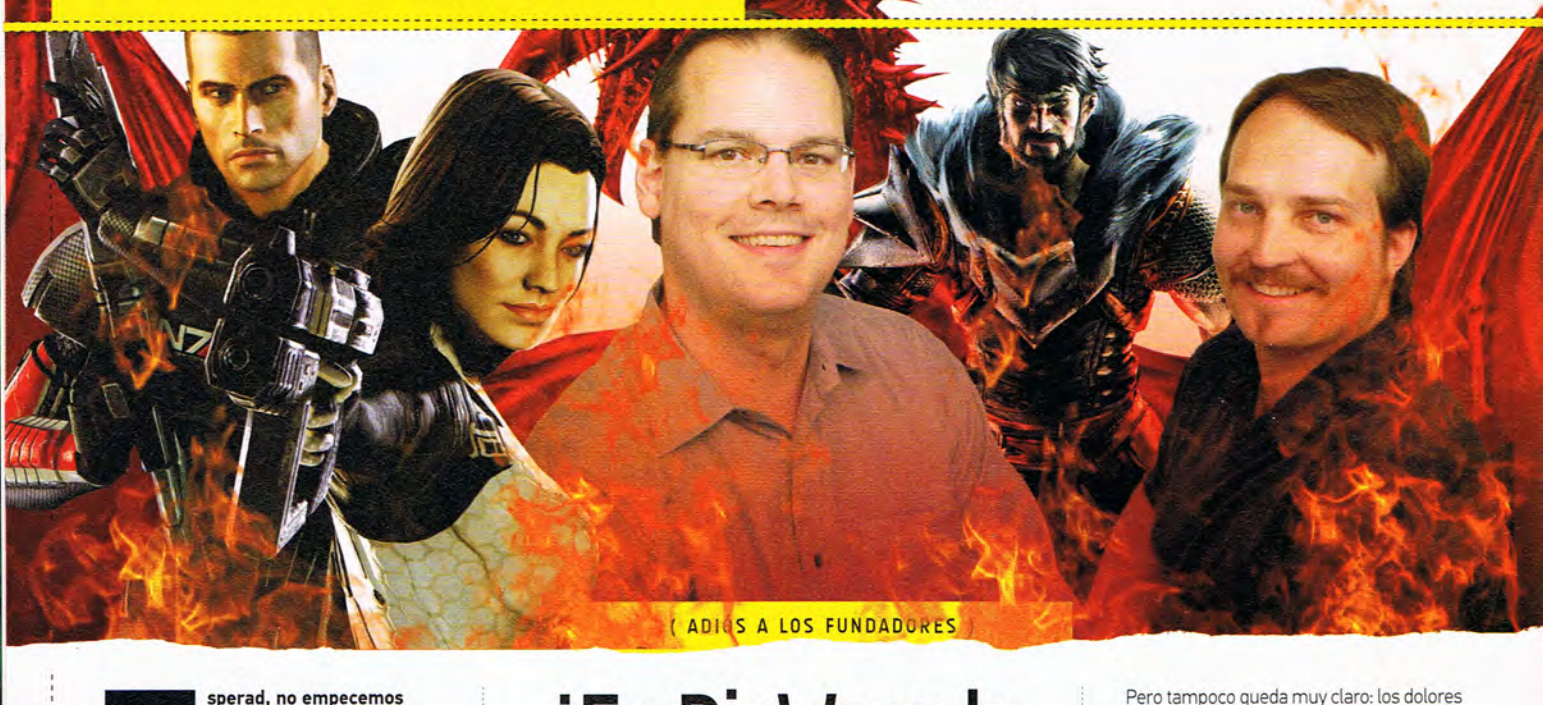
12 Reportaje

Wii U cambia las reglas del juego

Te mostramos todas las novedades de la consola, los primeros lanzamientos, packs, periféricos, y analizamos en exclusiva New Super Mario Bros. U

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN



(ADIÓS A LOS FUNDADORES)

¿Es BioWare la nueva Bullfrog?

→ El 18 de septiembre, los doctores Greg Zeschuk y Ray Muzyka anunciaron que dejaban Bioware, EA y el sector de los videojuegos. En **games™** nos preguntamos si el estudio puede sobrevivir sin la supervisión de sus creadores.

Esperad, no empecemos echando la culpa a EA, aunque sería lo más fácil: después de todo, EA se ganó una buena reputación como «revienta estudios» cuando deshizo Bullfrog o distorsionó Westwood o se cargó Origin o movió a la gente de... Bueno, tal vez cuesta darles un voto de confianza, pero no adelantemos acontecimientos. Zeschuk y Muzyka han dejado Bioware, pero no para emprender, como hizo el amigo Molyneux, un Lionhead -para luego vender a Microsoft, pirarse y empezar un 22 Cans-. Sino para dejar el sector por completo. Temporalmente, según deja entrever Zeschuk. Para no volver, confirma Muzyka.

Dentro de Bioware, los roles de estos doctores (sí, de los que curan gente: Bioware empezó como una empresa de software médico, y ambos ejercieron mientras la ponían en marcha e incluso cuando ya preparaban su primer juego) siempre estuvieron muy claros: Greg Zeschuk era la fuerza creativa y Ray Muzyka el manager. Pero algo ha pasado. ¿Falta de adaptación a la cultura corporativa? Meep. Ambos eran vicepresidentes dentro de EA, a la que vendieron su estudio hace cinco años, y antes de eso tuvieron un partnership con Microsoft. ¿Presiones de EA? Difícilmente, considerando que allí están loquitos por ponerle la etiquera Bioware a todos los estudios del grupo. Leche, nos sorprende que *Most Wanted* no venga firmado por "Bioware Criterion". ¿El MMO de Star Wars? Bueno, aquí puede que pase algo. Zeschuk se despidió agradeciendo a Riccitiello, Moore y Gibeau sus años de trabajo conjunto, pero finalizaba diciendo "si todavía estuviese embarcado en *Star Wars: The Old Republic*, os diría lo de que la Fuerza os acompañe, pero ahora ya no tiene sentido, así que gracias y hasta siempre".

> "Ya no siento la pasión que un día tuve por los videojuegos"
>
> Greg Zeschuk, cofundador de BioWare

Pero tampoco queda muy claro: los dolores de cabeza con *Star Wars* entre Bioware y EA han ido a más cuando ha quedado claro que el MMO no batiría nunca a *World of Warcraft* y que el modelo de sucripción mensual fue un error, con cruces de declaraciones, desmentidos y broncas semipúblicas entre desarrolladores y ejecutivos. Pero Muzyka revela que la decisión de irse de Bioware la tomó él -por lo visto antes que Zeschuk- en abril, y que le dio seis meses a EA para que le buscaran relevo y tuvieran una transición suave. Zeschuk, ante la perspectiva de perder a su socio de la corbata y quedarse solo en EA (vivir cada día esperando que Peter Moore entre por la puerta diciendo "Greg, he pensado que...". A nosotros nos aterra), ha seguido bola. Aunque su motivación parece más clara: "la decisión [de dejar el sector] es muy dolorosa, pero es algo que sé que tengo que hacer por mí y por mi familia. Porque he llegado a un punto en mi vida que no me esperaba: ya no tengo la pasión de antaño hacia los juegos, hacia Bioware ni hacia el desafío del proceso creativo". Greg ha perdido el mojo, ya no le pone hacer juegos, ¿se quedó con bajona tras verse obligado al churrazo apresurado de *Dragon Age 2*?

La carta de despedida de Muzyka es bastante más ilustrativa y



→ GTA: VICE CITY TENDRÁ EDICIÓN ESPECIAL EN MÓVILES Y TABLETAS IOS Y ANDROID

Sumario

Guía de grandes historias

10 ASÍ SE HIZO EL REMAKE DE HALF-LIFE
Hablamos con el hombre que ha conseguido con *Black Mesa* lo que Valve no pudo con *HL Source*.

→ Tras dejar los videojuegos, veamos dónde van los médicos de Bioware.

Dr. Ray Muzyka

■ Muzyka ha declarado: "Ahora me mueve el deseo de emprender un nuevo desafío empresarial, así que el próximo capítulo en mi vida será en una nueva industria. Es emocionante y da miedo y es diferente: quiero invertir y formar a los próximos empresarios, expecíficamente en los campos de impacto sostenible y lo social". Nosotros tampoco sabemos de qué habla, pero eh: tampoco sabemos qué es el SEO y nos lo piden en la mitad de sitios donde firmamos. Buena suerte con tu moto, doctor.

Dr. Greg Zeschuk

■ Zeschuk no ha descartado volver a los videojuegos, pero el futuro inmediato lo va a dedicar a algo igual de importante: la cerveza: "Mi mayor proyecto ahora mismo es un show de Internet llamado Diarios de la Cerveza, donde me encargaré de entevistar a cerveceros y revisar sus productos. Si todo va bien, tengo previsto crear más formatos y apps sobre la cerveza. Si no, me habré bebido unas cuantas cervezas antes de volver a los videojuegos o de hacer algo totalmente distinto". Un prohombre.

pragmática. Muzyka se ha dado cuenta de que los videojuegos ya no tienen mucho que ofrecerle desde el punto de vista empresarial y personal, "igual que hubo un momento en mi vida hace 20 años cuando era médico de urgencias y me di cuenta de que mi vida iba a ir por otro camino" y que lo deja porque tiene una idea para un nuevo sector empresarial con el que petarlo y hacer cosas nueva, que no tiene nada que ver con los videojuegos [ver despiece].

TAMPOCO PODEMOS OBVIAR los problemas de la industria. EA no ha visto un año en positivo desde que empezó esta generación y el combo de recesión global y cambio de modelo está destrozando a los estudios tradicionales. Presiones hay, evidentemente, aunque no todo el mundo diga en voz alta que un triple A que venda menos de un millón y medio de copias no da ni para pagar los phoskitos. O que Bioware ya no es lo que era: en tiempos el estudio tenía unos compromisos de calidad y creatividad con sus títulos que se reflejaba en su marca. Marca que EA ha diluido poniéndola en estudios y franquicias tan ajenos como Bioware Victory (*Command & Conquer*) o Bioware Mythic (*Ultima Forever*), entregados al free-to-play.

La venta de Bioware a EA en 2007 fue recibida por los fans como el principio del fin, señalando el pasado de otros estudios antaño enormes despedezados por la maquinaria corporativa, con Bullfrog a la cabeza... Aunque los fans olvidan que la venta la suele efectuar el propio estudio: la culpa de lo que pasó con Bullfrog la tiene Molyneux. A EA, en todo caso, se le puede reprochar no haber sabido mover las licencias sin el equipo original (hemos tardado más de una década en ver un *Syndicate*, por ejemplo)

Aunque Lorne Lanning no piensa igual. El creador de *Oddworld* dejó la industria hace seis años y, durante ese tiempo no sólo ha planeado su regreso, sino que ha sido una de las mayores



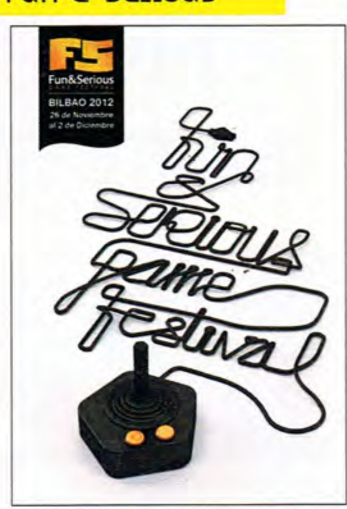
Arriba Los cambios en *Mass Effect* desde que era exclusiva de Microsoft ya trajeron muchas críticas de los fans sobre la deriva de Bioware. Que jueguen a *Dragon Age 2*...

voces contra el tratamiento que otorgan las grandes distribuidoras a sus estudios. Lanning, en una reciente entrevista con GamesIndustry.biz, trataba el tema sacando los colores al estado actual de las cosas.

"Si echas un vistazo a los contratos de las superproducciones de hoy en día", decía Lanning, "verás que hay una cláusula por la que, si un juego triunfa, la editora tiene opción de compra sobre el estudio... al precio del día de la firma. Si fracasa o no convence, cortan lazos con el estudio [como pasó con United Front y Activision con *Sleeping Dogs*]. No hay forma de salir ganando: mira lo que pasó con la gente de Infinity Ward. ¿Cuántos miles de millones ha generado *Call of Duty*? ¿Y cuánto se tienen que gastar en abogados para conseguir su parte legítima?".

O puede que, simplemente, sea algo tan básico como lo que reconocía Muzyka en su post de despedida. Que él ya ha conseguido todo lo que quería en el sector y ahora lo deja. Eso sí, recordando a los que se quedan que Bioware es mucho más que un estudio: "Recordad los valores que son el núcleo de Bioware. No perdáis la pasión sobre vuestro oficio y vuestra labor, y no olvidéis jamás que son los fans los que sostienen vuestro trabajo". Aunque claro, es mucho más cómodo ser así de admonitorio sobre las posibles derivas cuando dejas el timón y te vas a la aventuras.

→ Indi y gamificación se citan en el Fun & Serious

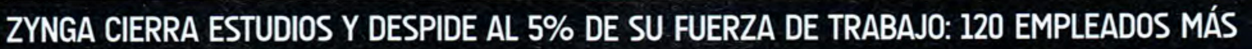


El festival de juegos Fun & Serious vuelve a Bilbao con su doble vertiente de dar cobijo a las tendencias menos comerciales del videojuego en la sociedad moderna. Por un lado, albergarán un certamen de videojuegos independientes, HoPlay, con la participación de 71 títulos de 13 países para todo tipo de plataformas, entre las tradicionales y los nuevos dispositivos móviles.

La parte "Serious" la pone la presencia del ingeniero de Formula 1 Rod Nelson, que dará una charla presentando uno de estos juegos no comerciales usado en el ámbito de la F1 para mejorar la toma de decisiones de los ingenieros. El juego viene de la mano del DigiPen Institute, la prestigiosa institución de donde han salido los equipos de los dos *Portal*, y que tiene sede europea en la misma Bilbao.

La feria contará además con mesas redondas y ponencias para descubrir la situación del videojuego en nuestro país.



(QUEDARSE MUDO)

Por la ciencia: así se hizo Black Mesa.

→ ¿Cuánta cabezonería hace falta para dedicar ocho años de tu vida a un remake de Half-Life? Carlos Montero, al que todo modder debería tener en un altar, nos habla del larguísimo desarrollo de su proyecto, el Greenlight de Valve y qué pasa con las ausencias de Xen y el Deathmatch.



Las escenas más ambiciosas del juego mejoran, y mucho, con los fieles avances sobre el original que han conseguido gracias al motor Source.

Ocho años después, ¿cómo te sientes ahora que *Black Mesa* ha visto la luz?
Aliviado. Emocionado. ¡Motivado para echarle todavía más horas!

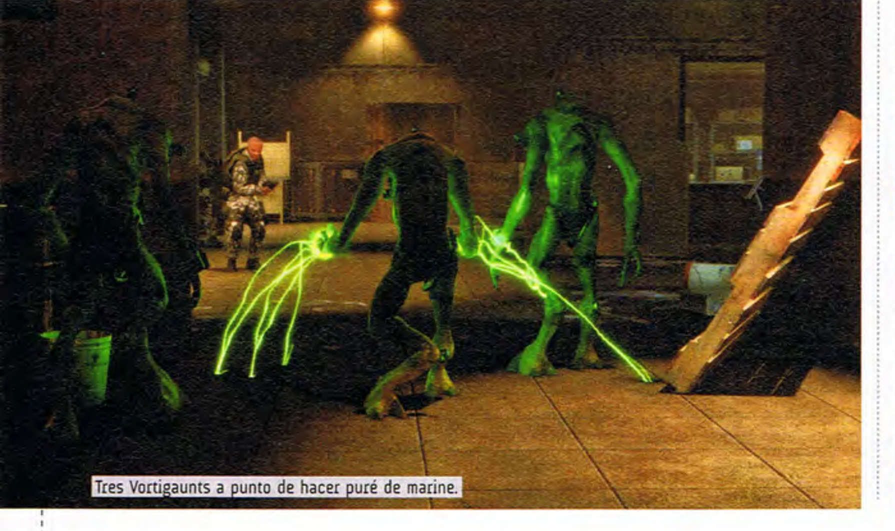
¿De dónde sacaste a los miembros de tu equipo de desarrollo?
La mayor parte son aficionados que hacen esto por diversión. Otros pocos somos profesionales del sector [Montero trabaja en Cryptic Studios] y también hay algún que otro estudiante. Somos un grupo heterogéneo.

¿Qué te impulsó a hacer *Black Mesa*?
Half-Life: Source motivó a muchos de nosotros a conseguir un *Half-Life* más cercano en excelencia y calidad a *Half-Life 2*.

¿Cómo evolucionó el proyecto? ¿La versión final es exactamente lo que os habíais propuesto?
Evolucionó de forma radical. Hay muchísimas cosas que desechamos o rehicimos una y otra vez a lo largo de los años. La versión final es bastante cercana a lo que imaginé en principio, eso sí.

¿Fue difícil mantener al grupo centrado en el desarrollo durante tantos años? ¿Habéis tenido tensiones internas?
Sí, sin duda. Hemos sufrido reveses, cometido errores tanto interna como externamente, y eso pasó una gran factura al equipo. Pero al final todos creíamos en el proyecto y pude unirnos una y otra vez para volver al trabajo y terminarlo.

Desde que empezó el desarrollo, el motor ha pasado por varias versiones. ¿Qué problemas vinieron con esos cambios tecnológicos?



Tres Vortigaunts a punto de hacer puré de marine.

> "Queremos que la gente se asome a Half-Life con fascinación"
>
> Carlos Montero, Black Mesa

Sólo hemos cambiado de motor una vez, a la versión de 2007 de *Orange Box*. Nos hizo mucho daño, implicó volver a empezar en todo lo referente al código. Dejando ese cambio de lado, las actualizaciones de las herramientas también nos trajeron lágrimas. Algunas veces había cosas que dejaban de funcionar o herramientas de coreografiado que sólo iban bien con ciertas versiones de Windows. Son cosas frustrantes y muy difíciles de resolver.

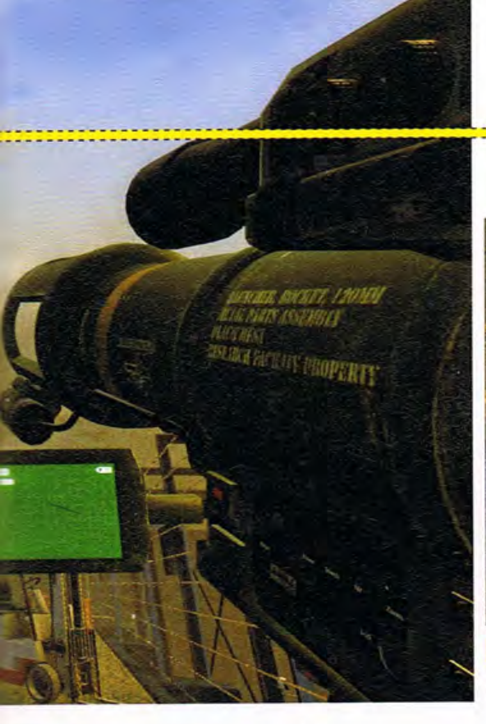
¿Qué ha sido lo más difícil del desarrollo?
Alcanzar por nuestra cuenta niveles de calidad cercanos a los de Valve. Teníamos que recordarnos constantemente que había que ser críticos con nuestra labor y llevar las cosas cada vez más lejos. Ha sido un duro proceso de aprendizaje, pero también lo hemos disfrutado mucho.

¿Habéis tenido respuesta por parte de Valve?
Ahora que nos han aprobado en Greenlight, ¡estamos trabajando directamente con Valve para llevar *Black Mesa* a Steam! ¡Es todo muy emocionante para nosotros!

La fecha de salida original era 2009. ¿Qué ha



DESDE GAMESTM DAMOS LA BIENVENIDA Y APOYO A ES.IGN.COM





Arriba Ah, la palanqueta. La única cosa que Black Mesa no podría cambiar sin perder el derecho a ser parte de la saga Half-Life.

motivado el retraso?
Las metas para 2009 eran irreales, imposibles de conseguir, y cuando llegó la fecha no estábamos contentos con lo que teníamos. Volvimos a rediseñar unas cuantas cosas, y a mejorar drásticamente la calidad de otros aspectos. Era muchísimo trabajo, pero creo que ha merecido la pena.

¿Por qué había tanta expectación con *Black Mesa*?
En parte por nostalgia, sin duda. *Half-Life* caló hondo en muchísima gente, y les excitaba la idea de volver a sentir ese impacto. Por otra parte, me gustaría pensar que es por la calidad de nuestro trabajo.

¿Y ahora qué?
Todavía nos quedan Xen y el multijugador. Estamos en ello.

¿Qué querías conseguir con *Black Mesa*?
Queríamos que la gente viviera o reviviera *Half-Life* con el mismo asombro y fascinación que nosotros sentimos la primera vez. Y sí, creo que lo hemos conseguido, así que estamos muy orgullosos.

Mirando atrás, ¿cambiarías algo?
Es fácil decir que no repeteríamos los mismos errores, pero los humanos aprendemos de ellos: no sé si habría tomado otras decisiones.

¿*Black Mesa* sale bien parado al compararlo con el original?
Creo que es muy fiel al original, y que ayudará a una nueva generación de jugadores a disfrutarlo.

¿Qué esperas de *Half-Life 3*?
¡Algo innovador, asombroso y fiel a la esencia de *Half-Life*!



REMAKES DE FANS

→ Los mejores ataques a la nostalgia por parte de la comunicad, actuales o por venir

GOLDENEYE: SOURCE



MIENTRAS ACTIVISION todavía busca la tecla para recapturar la esencia clásico de Rare para Nintendo 64, un grupo de modders han conseguido una recreación impresionante en esta modificación total de *Half-Life 2*. Más elegante que un esmoquin de Armani, el mod ya está disponible online. Echadle un ojo en **www.moddb.com/mods/goldeneye-source**

ZELDA II FPS



MICHAEL A. JOHNSTON es un pirado de los *Zelda* que ha convertido el clásico de NES en un juego en primera persona. *Zelda II FPS* no es exactamente un remake, sino una adaptación 3D de la primera parte del juego, manteniendo el encanto viejuno con gráficos contemporáneos. Lo tenéis aquí: **3dnes.blogspot.co.uk**

SHADOWS OF LYLAT



MIENTRAS LA franquicia está encallada en los laboratorios de Nintendo, unos foreros se han unido para crear *Shadows Of Lylat*: una revisión next-gen de Fox y los suyos. Aunque el resultado final es un poco tosco, Nintendo podría tomar nota de cómo se revive un clásico. **www.shadowsoflylat.net**

CHRONO RESURRECTION



ESTA COSITA de Nathan Lazur, programador autodidacta que emprendió el proyecto en el instituto, pretendía ser un remake en 3D de *Chrono Trigger*. Pero ay, Lazur no contaba con que Lavos tiene forma en el mundo real: la de los abogados de Square Enix parando el asunto en un Ataque Delta multielemental.

VIDA EXTRA

> JUEGO

LA AMBICIÓN DE BRENDA BRAITHWAITE Y PARA QUÉ SIRVE KICKSTARTER



Estamos cabreadísimos con lo que ha hecho el Lootdrop de John Romero: prometer un rolazo clásico en Kickstarter con el atractivo de Braithwaite y sus *Wizardry* para, cuando estaba claro que el proyecto no iba a obtener las cifras millonarias de un Obsidian o un Double Fine (pero sí lo suficiente para financiarse), eliminarlo porque "no ha creado la suficiente expectación". Mirad, Brenda, John, con cariño: si queréis haceros ricos, no vengáis a Kickstarter.

> WEBSITE

INDIEGAMESTAND.COM

La prolongación natural de los Humble Indie Bundle en forma de web, este sitio ofrece una selección siempre fresquita (cambian cada cuatro días) de juegos por los que pagar la voluntad, sin DRMs ni historias y con el 10% de lo donado entregado a obras caritativas. Por un pavo, tendrás el juego en Desura, GOG y Steam. Por ocho, un minibundle con el juego de anterior, el actual y la sorpresa por venir. Vivan los indis, que tienen el bolsillo tan pocho como nosotros.

> NUEVA CONSOLA

PS3 SUPER SLIM

No sabemos que pensar de esta nueva versión de PS3. Nos mata que Sony se fije en el futuro incluyendo un modelo con memoria sólida de 12 GB -que son pocos, pero es un principio para lo que podemos esperar de PS4-. Pero no se crean que nos hace mucha gracia que la delgadérrima sólo pueda existir en posición horizontal o que regrese ese fósil que es la bandeja de entrada para los blurrayos. Y se nos antoja un pelín cara.





→ IRRATIONAL RESPONDE A LOS RUMORES PRESENTANDO UN TRÁILER DE BIOSHOCK INFINITE





Nintendo da el primer paso

Ya casi estamos en la nueva generación, señores, y Nintendo ha mandado las convenciones al cuerno, en su línea. Juego asimétrico, lo llaman. Acostumbraos a ese juego de palabras que intenta explicar una situación de desigualdad a la hora de jugar al mismo juego. Desigualdad no entendida como algo negativo, simplemente como una propuesta diferente. La política de hardware que lleva Nintendo les obliga a probar la vía alternativa. No quieren competir en potencia con Microsoft ni Sony, solo crecer al ritmo que el hardware es rentable. Y ahora que el HD, los discos con altas capacidades de almacenamiento y las pantallas táctiles son rentables, le ha llegado el momento de subirse al carro.

Los demás detalles sobre su potencia son un buen misterio, como suele pasar siempre con Nintendo, y cuando algún desarrollador abre la boca sobre el tema, solo crea más confusión y contradicciones. Lo que está claro es que puede mostrar gráficos en 1080p, aunque pocos juegos lo están aprovechando ahora mismo, y que tiene más RAM que las actuales consolas, algo que no siempre se traduce directamente en más potencia.

Es demasiado pronto para juzgar la consola como dispositivo. Solo el ingenio de los estudios para aprovechar no la potencia sino la propuesta con la que quiere jugar Nintendo. Durante el año que viene veremos qué juegos originales (más conversiones no, por favor) han demostrado lo que vale la consola. ¿Será un éxito o un fracaso? Ya nos hicimos esta pregunta con Wii y, seis años después, la respuesta es ambigua.

LA NOVEDAD

Tras casi año y medio de ser mostrado por primera vez, el Wii U GamePad, como se llama oficialmente, ya resulta bastante familiar. Esa pantalla táctil de 6.2 pulgadas y resolución de 480p incrustada en medio de los controles debe garantizar una nueva generación de juegos con mecánicas atípicas, o eso esperamos. Pesa poco y es cómodo y no existe ralentización alguna entre la imagen que se muestra en pantalla y la transmitida al mando. ¿Qué más trae? Una cámara frontal, un sensor NFC, entrada para cascos y altavoces, acelerómetro, giroscopio, un stylus y...sí, botones. Además, es bastante cómodo, tiene buen agarre y no pesa demasiado. Algo bueno tenía que tener su tamaño.







LA SANTÍSIMA TRINIDAD

Nintendo apuesta por tres packs diferentes de lanzamiento. El más sencillo incluye la consola en blanco con 8GB de disco duro y el mando, que, por cierto, no se venderá por separado de momento. Luego está el pack premium, que aumenta su capacidad a 32GB y trae la consola en negro junto con unos cuantos accesorios: un soporte para cargar el mando y otro para poner la consola en vertical, una barra sensora de Wii, el juego *Nintendo Land* y acceso a Nintendo Network Premium. Por último, el tercer pack, que sustituye *Nintendo Land* por *Zombi U* y suma un mando Pro. ¿Precios? 299€ el básico, 349€ el premium y 389€ el que trae *Zombi U*.



EL OTRO MANDO

La necesaria alternativa al mando de Wii U es un pad de características clásicas. Recuerda mucho a otro que todos sabemos, y eso es bueno, porque es más cómodo todavía y trae una cruceta de las de verdad, con patente de Nintendo y todo. Puede extrañar la disposición de los botones, por debajo de los dos sticks analógicos, pero no nos engañemos: en la era de los FPS, los gatillos son lo más importante. Además, acceder a los botones abajo es muy cómodo. Y es que, desde el de GameCube, este es el mejor mando tradicional que ha fabricado Nintendo, de lejos.



LO RETROCOMPATIBLE

En una era donde ya no se ven consolas compatibles con sus predecesoras (principalmente por costes de producción), es un gusto saber que Wii U reproducirá los juegos de Wii. No solo eso, los accesorios como Wii Fit serán compatibles y una gran cantidad de juegos de Wii U utilizará activamente los Wiimote. En algunos serán esenciales, de hecho, algo que ahorrará dinero a los que salten de generación dentro de Nintendo, pero que puede mosquear a los que no tenían una Wii en casita.





ZOMBI U

Tres cosas: este es uno de los pocos juegos originales que salen de lanzamiento de la mano de una third party, es una IP nueva –que se inspira en el primer juego de la historia de Ubisoft- y es el que más claramente juega con la idea del juego divido en dos espacios. ¿A alguien le extraña que sea el juego que se vende junto a la consola en uno de los packs? *Zombi U* es un juego centrado en la supervivencia (como muchos otros) pero con cierto carácter arcade: existe la permamuerte de personajes y su desarrollo no se hereda en el siguiente. Es más, si creas un personaje a lo Arnold Schwarzenegger (he escrito su nombre bien de memoria, poca broma), tendrás que vencer a un Terminator convertido en nomuerto para recuperar tu equipo. Sí, es tan perro como suena, y más, porque ese zombi podrá invadir partidas de tus amigos. El componente social del juego está un poco inspirado en el trabajo de From Software con sus dos *Souls*. Usando el mando como linterna ultravioleta, será posible ver mensajes de aviso y pistas que han dejado otros jugadores. Y os preguntaréis, ¿quién se para a hacer grafitis con spray invisible? A saber. Lo que sí sabemos es que despistarse un minuto en este juego suele llevar a situaciones graciosas, como que un zombi aparezca de esa esquina que creías tener dominada cuando miras el inventario en el mando. No, no hay pausa, ¿por qué iba a haberla en un juego que quiere meterte el dedo en el ojo? Lo malo es que eso luego nos gusta.

NO TE CORTES,

¿Qué pensaríais si os dijera que lo táctil está demasiado de moda? ¿Que nos vamos a hartar tarde o temprano de untar grasa de dedo por todas partes y que todo está lleno de pantallas? Probablemente, pensaríais que estoy loco, porque esto no es ciencia ficción. Lo táctil, como concepto, se centra en la comodidad, y por eso triunfa. También se fundamente en la relación ojo-dedo, que es algo muy propio del videojuego, porque este medio vive de mejorar nuestra capacidad de para apretar antes que el rival un botón o de mover el stick a toda leche para disparar a un fulano de Minnesota que juega con

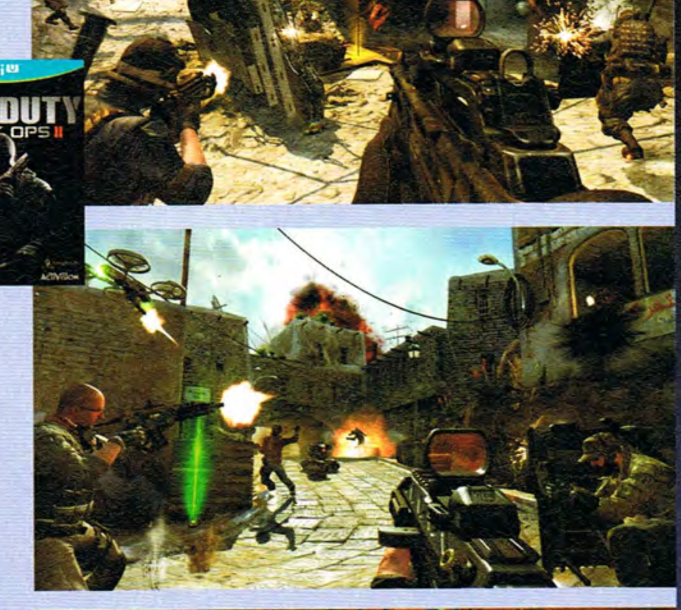
MASS EFFECT 3 SPECIAL EDITION

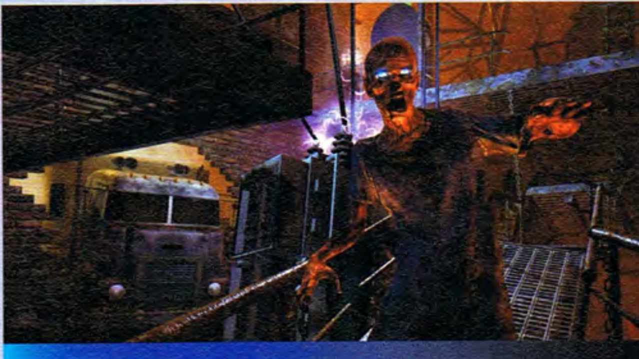
No os preocupeis, podréis ver a Liara con la calidad que merece ya que la resolución del juego llegará a los 720p. El GamePad nos permitirá tener a la vista el mapa y la rueda de armamento y poderes, de manera que sea más rápido movernos por ellos sin tener que parar la acción. Es decir, que con solo un toque de nuestro dedo en la pantalla podremos situar a nuestros compañeros en la posición que queramos e indicarles que lancen un poder a tal o cual enemigo. Rápido desde luego, aunque está por ver si termina siendo cómodo eso de tener que apartar la vista de la pantalla. Por cierto, también podremos jugar en el GamePad al juego completo cuando nos echen de la televisión. Con *Mass Effect 3 Special Edition* vienen incluidos los paquetes Rebellion, Resurgence y Earth del multijugador, el contenido descargable From Ashes, el final extendido y el cómic interactivo Genesis.

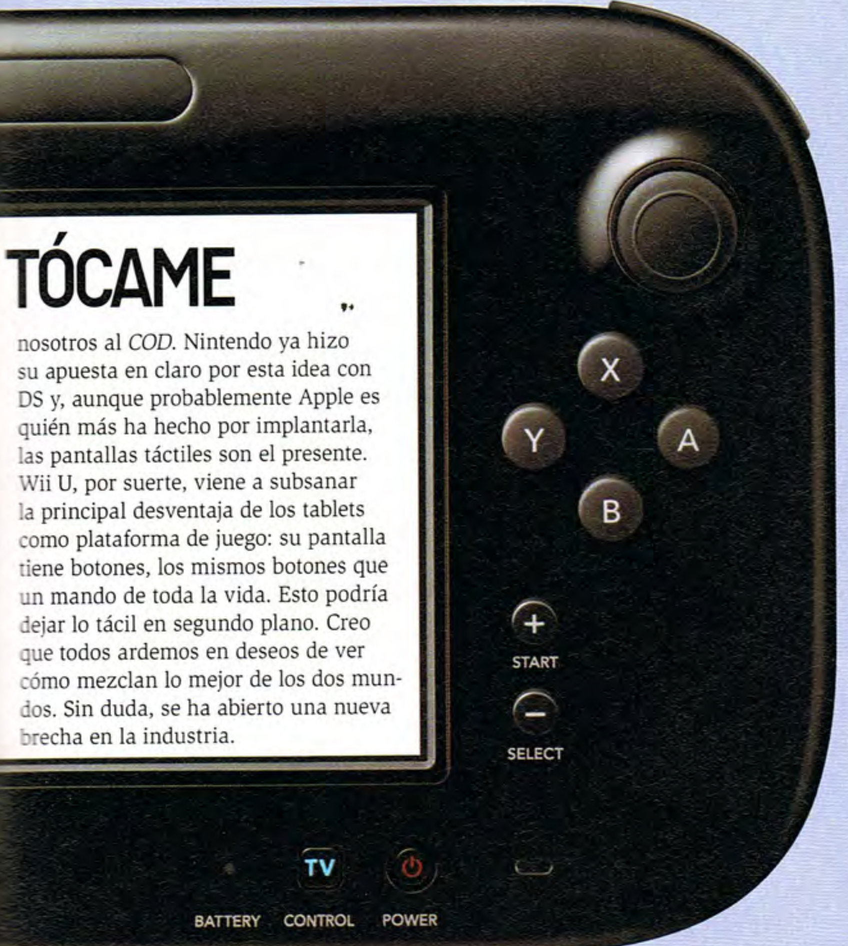


CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Aunque Activision no ha confirmado oficialmente su fecha de lanzamiento, no albergamos dudas en que *Black Ops II* llegará a las tiendas el mismo 30 de Noviembre. Las últimas informaciones que nos han llegado apuntan a que no tendrá nada que envidiar, en cuanto a calidad gráfica, a las entregas para PS3 y Xbox 360. De hecho se habla de 1080p de resolución, aunque nosotros nos conformaríamos con 720p y los 60fps, marca de la casa. Además de usar la pantalla del GamePad para ver el mapa, ejecutar Score Streaks y seleccionar armas durante el multijugador On-line, *Black Ops II* permitirá a dos usuarios jugar en el mismo sistema, uno frente al TV y el otro utilizando la pantalla del GamePad. Será totalmente compatible con el Mando Pro de Wii U (además de permitir el uso del Wiimote y el mando clásico de Wii) e incluirá todas las características anunciadas en PS3 y 360: Pick 10, League Play, Strike Missions durante la campaña, etc.







TÓCAME

nosotros al *COD*. Nintendo ya hizo su apuesta en claro por esta idea con DS y, aunque probablemente Apple es quién más ha hecho por implantarla, las pantallas táctiles son el presente. Wii U, por suerte, viene a subsanar la principal desventaja de los tablets como plataforma de juego: su pantalla tiene botones, los mismos botones que un mando de toda la vida. Esto podría dejar lo tácil en segundo plano. Creo que todos ardemos en deseos de ver cómo mezclan lo mejor de los dos mundos. Sin duda, se ha abierto una nueva brecha en la industria.

ASSASSIN'S CREED III

Connor también ha decidido subirse al GamePad para hacer un poco el indio y no lo vamos a ver nada mal, pues según Hutchinson, la versión de Wii U se verá exactamente igual que en otras consolas, nada de ofrecernos un port recortado. Buenas noticias, desde luego, aunque quizá apreciaríamos que lo retocasen un poco y mejorasen esas texturas y esas plantitas planas tan poco trabajadas que podemos encontrar en La Frontera. Al igual que en *Mass Effect 3*, en el GamePad tendremos el mapa y el inventario, para que podamos seleccionar las armas con rapidez. Más espacio para apreciar la calidad gráfica de los lugares por los que Connor se mueve, ya que ni siquiera tendremos en la pantalla de televisión nuestra barra de vida. Y aunque lo agradeceremos siempre queda la duda de si nos vendrá bien tener que desviar la mirada para ver nuestra situación, la de los enemigos o de otros puntos de interés. Quizá corten un poco la fluidez del juego o quizá terminemos jugando de una forma más directa, guiándonos por nuestro conocimiento de la zona y aprendiendo a actuar con rapidez cuando nos aparecen los casacas rojas por donde no lo esperábamos.





TEKKEN TAG TOURNAMENT 2: Wii U EDITION

Pegarse palos es la cosa más entretenida del mundo. Del mundo virtual, claro. *Tekken* lleva años saciando esa necesidad de romper el espinazo al vecino pesado, y aunque la saga ha conocido tiempos mejores y tenía más popularidad cuando era una exclusiva de PS2, sigue funcionando bien a nivel jugable, es fiel a la idea original del combo largo ejecutado con calma y memoria y tiene más personajes que *Oliver Twist*. En nuestro pasado número, pudísteis leer una gran crítica del juego, que lo define como el más completo y equilibrado En lo que concierne a esta versión, pudimos probar una demo muy temprana hace poco y, aunque el framerate debía mejorarse, el juego se maneja como es debido. Con el mando Pro, claro, porque con el GamePad es más complicado, y no hay ninguna función táctil concreta.

Esta versión de *Tekken Tag Tournament 2* incluye un modo nintendero, donde se pueden usar ítems de los Mario, como setas, estrellas y flores, para dar un toque desenfadado a las peleas. No es que funcione del todo bien, pero como gag, está bien. Son mucho más divertidas las peleas normales con los personajes tuneados con trajes de Mario, Luigi y Bowser, que también será otra opción de juego. El caso es que como juego de peleas con cuatro luchadores, característica que vuelve al juego tras trece años del lanzamiento del primer *Tag Tournament*, es entretenido y se adapta muy bien a la idea de juego de salón que suele promover Nintendo por encima del On-line. Tiene también un modo historia delirante, diferentes variantes de combates por equipo y los mismos combos infinitos y que hace falta memorizar paso por paso. Quizá se eche de menos funciones táctiles concretas y pide a gritos el mando más clásico para jugarlo.

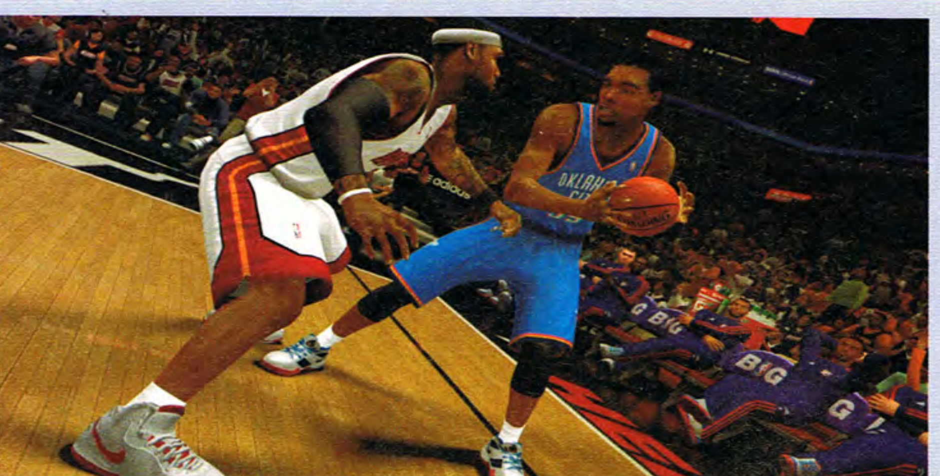
Y a falta de la aparición de un *Street Fighter*, buenas son tortas.









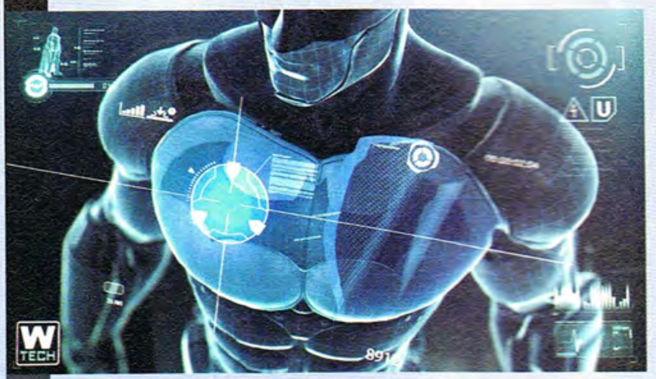


NBA 2K13

Esta saga lleva superándose como experiencia deportiva desde que empezó esta generación de consolas, y parece que quiere seguir compitiendo, prácticamente, solo contra sí misma. Ya hablamos de él en el número anterior, y llegamos a la conclusión de que era sobresaliente, una evolución justa de lo ya expuesto anteriormenteque introducía mejoras en los puntos justos, dejando aún algunos fallos importantes en la IA, pero que no se detenía en cosas innecesarias: al baloncesto es lo que queremos jugar. Los modos de juego son abundantes y dan para esperar hasta el siguiente juego, no podemos pedir más.

La versión para Wii U llegará en navidades con unas cuantas funciones exclusivas bajo el pesebre. Para empezar, el GamePad mostrará en tiempo real el agotamiento de los jugadores a modo de escáner: al apuntar con él a la pantalla, mostrará los datos. Es gracioso ver una imagen termal de los jugadores, no solo por lo ilegal que sería en la vida real, sino porque lo patrocina Gatorade. Por lo demás, recibe las mismas características que en el resto de consolas. El control sigue siendo impecable y el modo de partidos clásicos permite jugar con el Dream Team del 92.





BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION

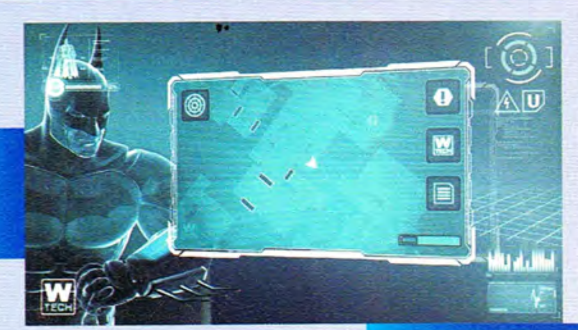


Que sí, que este juego ya salió hace no se cuánto, pero es que incluye un modo para poner a Batman a tope, un escáner mejorado y poder ver los menús en tiempo real mientras te pules las calles de Gotham City a palos y combos de cuarenta golpes. Quizá esto no justifica la compra para aquellos que ya lo han jugado en otras plataformas, pero que Wii U reciba uno de los mejores juegos de esta generación no puede ser malo de ninguna de las maneras. Y de lanzamiento, con lo que alguien va a estrenar la consola por todo lo alto.

Arkham City es *Final Fight* hecho sandbox 3D, yo contra el barrio. El problema es que el barrio está lleno de payasos psicóticos armados hasta los dientes, un guerrero mitológico y un tío al que le gustan los enigmas, entre otros chalados que se desviven por matar a Batman. Menos mal que lo hacen de una forma tremendamente divertida, durante un montón de horas y con una fidelidad a los cómics que no puede incomodar a nadie.







FIFA 13



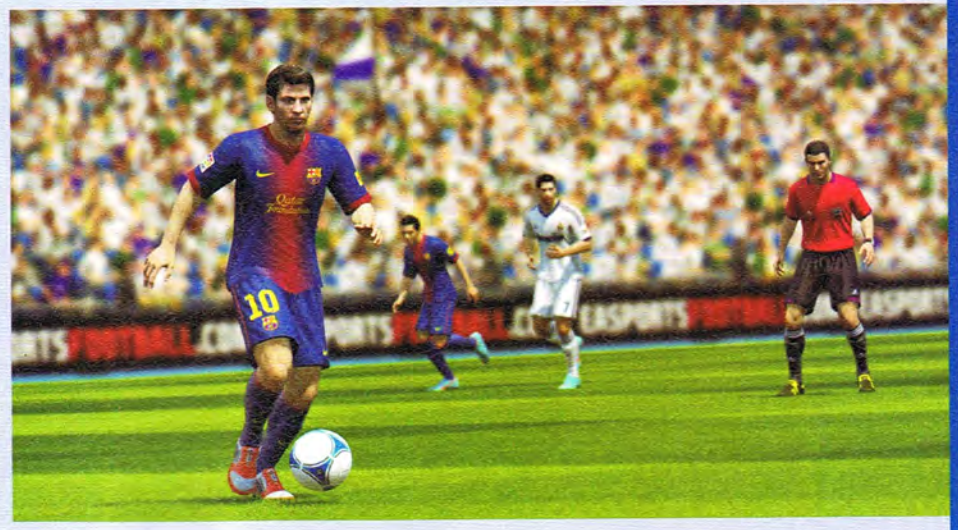


El mes pasado dijimos que este juego era sobresaliente, pero no sabemos si tendremos que rectificar con su versión para Wii U. Desde EA ya han comentado que probablemente, por falta de tiempo en la adaptación del juego, el resultado final sea peor que en PS3 y Xbox 360. Al menos habrá un juego del género de lanzamiento, ya que *PES* no ha dado la cara.

Eso sí, contará con un buen puñado de buenas características que el resto no tendrán. Se podrá emplear la pantalla táctil para unas cuantas cosas, como hacer pases dirigidos de un jugador a otro, replantear tácticas, hacer cambios más rápido, ver cómo se están cansando los jugadores, todo ello mientras juegas. ¿Un poquito lioso? Bueno, lo gracioso es que otra persona puede hacerlo mientras juegas tú con otro mando, por ejemplo, o usar el mando como apoyo. La opción más interesante a nuestro parecer es la de ejercer de entrenador en el modo homónimo. Mientras en la pantallas se ve como las abejitas revolotean en el campo, tú estás comandando mirando opciones, tácticas y demás en el mando. Un cambio interesante para un juego que solo trata de jugar al fútbol.

Aunque haya perdido algunas características, las nuevas le hacen bastante interesante como juego de lanzamiento.



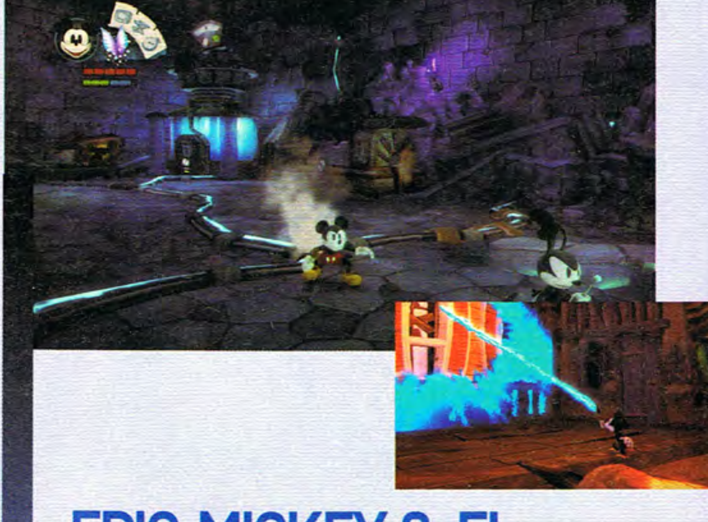


DARKSIDERS II

La muerte como protagonista ya es atractivo suficiente para un juego, ¿pero qué tal si le metemos el final del mundo y un toque *Zelda*? Desde su primera parte, el mundo de *Darksiders* ha crecido una burrada, tanto en tamaño como en posibilidades. El estilo de combate de muerte y el desarrollo de su historia son un buen punto a favor para comprar este juego, y a nosotros nos pareció de notable alto. Ahora, hay que sumarle unas cuantas características nuevas, como que se ha prescindido del menú de pausa para dar un ritmo diferente. Todos los menús aparecen en el GamePad, pero también se puede utilizar para jugar sin la televisión. También se han hecho mejoras en el control, incluirá todos los DLCs hasta el momento, que se supone alarga la experiencia varias horas, y el estudio ha prometido que lucirá igual que en PS3 y Xbox 360.

NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

En este juego se pueden mover los pechos de la protagonista con el sensor de movimiento del GamePad. ¿Le damos ya el premio de juego del año? Ojalá, porque tenemos entendido que sin Itagaki parece haber perdido parte de su fuelle. Aún así, con una nueva protagonista, menús táctiles para cambiar más rápido de armas, nuevos combos y espadas y un cooperativo On-line, se merece una oportunidad. Además, deja cubierto el género en la consola. Pero de nuevo, lo de los pechos. Estas cosas no creo que hagan gracia a Nintendo, pero al usuario final, que probablemente descubra estas cosas y muchas mas sin querer, seguro que sí.





EPIC MICKEY 2: EL RETORNO DE DOS HÉROES

Bueno, ¿era evidente, no? La relación del estudio de Warren Spector con Nintendo es de todo menos mala, y sacar un juego donde hay que pintar con un pincel encaja demasiado bien en el concepto de Wii U. Sobre todo si los protagonistas son dos personajes como Mickey y Oswald, que se ha cambiado de bando para ayudar a salvar el mundo. Un planteamiento de Disney, sí.

Todavía no sabemos muy bien qué diferencias habrá con el resto de versiones de juego, pero las posibilidades son tremendas. Para empezar, hay dos nuevos tipos de tinta, la invisible, que sirve para adivinar qué y que sirve para que los personajes se infiltren cómodamente; y la indeleble, que les hace más fuertes y les permiten cruzar por zonas más peligrosas sin recibir daño alguno. El resto de mecánicas, pintar con Mickey, activar remotamente objetos con Oswald, siguen más o menos iguales. Estará disponible el día del lanzamiento de Wii U, que es un poquito más tarde que el lanzamiento en el resto de plataformas.





THE WONDERFUL 101

Si hay algo que Platinum Games demuestra en todos sus videojuegos es que son unos tipos con un talento especial para hacerlos diferentes, incluso si en el fondo son solo ideas que siempre han estado ahí. ¿Montar un equipo de superhéroes que combate el mal en grupo? Hay varios ejemplos, pero el más conocido ahora mismo debe ser el de *Los Vengadores*. Pues bien, cojamos esa idea y metamos 100 superhéroes. Oh, no falta uno, porque ese otro eres tú, jugador.

Este planteamiento tan marvelesco sienta de miedo a este machacabotones con aroma a Clover y su *Viewtiful Joe*, empezando por los diseños y siguiendo por el manejo. El juego opta por la vista desde 45 grados y jugará con diferentes tipos de poderes con los que hacer diferentes combos y magias, que varían dependiendo de los héroes escogidos y de cómo los vayamos combinando en combate. Y para activarlos, solo hay que hacer una forma en la pantalla. Por ejemplo, una L tumbada para convocar una pistola gigante. Pero no solo sirven para pelear, también se usan para moverse por el mapa, creando un avión, por ejemplo.



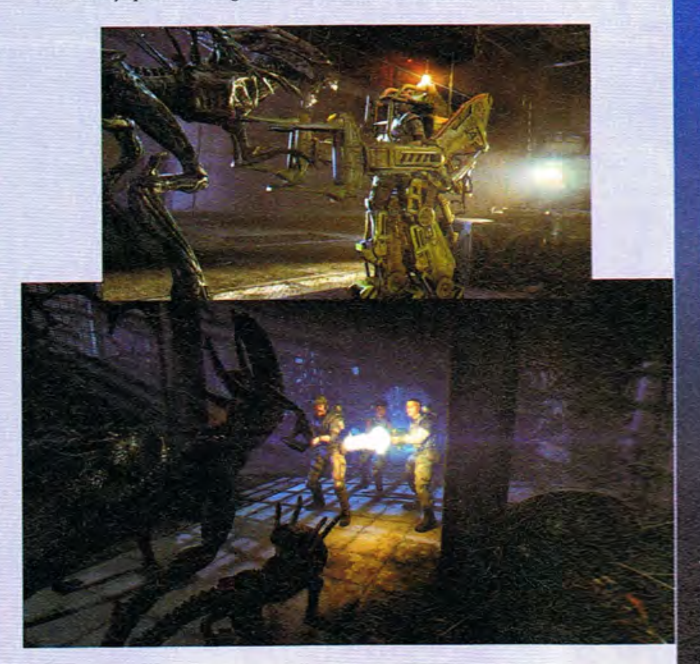
Ay, Platinum Games, cómo sabes robarnos el corazón. Y este *Pikmin* de superhéroes pinta muy bien y usa el GamePad como dios manda. Qué va a ser lo siguiente, ¿*Bayonetta 2* exclusivo de Wii U?



ALIENS COLONIAL MARINES

Este año ya hemos tenido nuestra ración de aliens en el cine, pero faltaba ver qué llegaba a consolas. Según han comentado sus desarrolladores, la versión para Wii U será la que tenga mejor aspecto, y si en Gearbox dicen algo, va a misa. Lo mejor de este juego, sin embargo, es poder usar el GamePad como el mil veces homenajeado detector de aliens de *Aliens*. Con el mando en alto, se puede hacer un escaneo de toda la habitación para ver si hay algún bicho cerca.

Por lo demás, estamos ante un shooter de primera línea para la consola, que por desgracia tendrá que competir contra un rival muy duro: *Black Ops II*. Eso no quita que los juegos a lo *Left 4 Dead* tengan su puesto asegurado también y que la mitología de Alien nunca pierda actualidad.









RAYMAN LEGENDS

Rayman vive de su sentido del humor y de sus personajes graciosillos y carismáticos, y ambas cosas están presentes en este juego. Las novedades que ofrece *Rayman Legends* son, principalmente, dos. La primera de ellas, un nuevo modo cooperativo. Mientras que un jugador mueve a Rayman, otro le apoya interactuando con objetos y haciendo cosquillas a los enemigos. Sí, cosquillas. No es moco de pavo, porque casi hace más el ayudante que el que va saltando de plataforma en plataforma, y resulta entretenido. En segundo lugar, está el modo de acción musical. De nuevo, dos jugadores colaboran a toda velocidad y sin apenas tiempo de reacción para hacer sonar, recolectando puntos, la canción de turno. Estos puntos, sin embargo, solo aparecen cuando el jugador del mando pulsa en una superficie concreta. Rápido y animado. Tendrá que competir contra Mario, sin embargo.

NINTENDO ESTRENA SU NUEVA CONSOLA COMO DEBE: DE LA MANO DEL FONTANERO MÁS FAMOSO DEL MUNDO.

New Super Mario Bros. U

Si el tiempo es una deformación del espacio por la gravedad, Mario debe ser inmune. Llevo jugando a videojuegos desde que tengo memoria y Mario siempre estuvo ahí, y parece que siempre lo estará, imperturbable, vestido con el mismo peto y con prácticamente los mismos símbolos. ¿Es esto algo malo? Depende. Si no tuviéramos los juegos en 3D para alternar las mecánicas de correr, saltar y disparar fuego por la mano y en las que se puede volar por pinturas o galaxias, esto sería algo más cansino. Pero resulta que en Nintendo son muy listos y han establecido una norma muy clara con sus juegos del fontanero: los juegos de 3D para probar cosas nuevas, los de 2D para ser continuistas. Los *New Super Mario Bros.* son herederos directos del concepto original y se mantienen tan parecidos entre sí porque es necesario que cada consola de Nintendo cuente con ese juego clavado a *Super Mario Bros.*, que enseñe a la nueva generación de jugadores que no vivieron *Super Mario Bros. 3* que un Mario funciona de un modo muy particular. Además, como también está establecido que solo debe haber un *New* por consola -haced memoria, así ha sido hasta el momento- no se corre el riesgo de abusar del público. Parece irónico, pues, que la saga que debe mantener un legado, se llame *"New"*, sobre todo después de tres juegos con esa denominación, pero es que mantenerse fiel no significa no introducir alguna cosas nuevas.

New Super Mario Bros. U sigue esta directriz e introduce un nuevo elemento: el del llamado juego asimétrico, juego de palabras inventado por Nintendo y que no significa otra cosa que alguien juega en diferentes condiciones que el resto. Ojo, no jugar con desventajas, sino condicionado por el mando que ha escogido. Este Mario se juega con cinco jugadores como máximo, cifra del todo extraña si tenemos en cuenta que estamos acostumbrados a los múltiplos de 2 en esto del multijugador. Sin embargo, es más correcto decir que juegan cuatro más uno que apoya/fastidia/hace algo. Como Wii U es la consola más retrocompatible del mundo, pues usa todos y cada uno de los periféricos y reproduce todos los juegos de Wii, esos cuatro jugadores usarán los Wiimote para jugar con Mario, Luigi y dos Toads de diferentes colores -¿por qué Toad, Nintendo, si todo el mundo le odia?- y lo harán como toda la vida. La gracia reside en quien juega con el mando con pantalla y sus funciones pueden recordar al segundo jugador de *Mario Galaxy 2*, solo que aumentadas. Toqueteando la pantalla táctil, podrá poner plataformas de colores que ayuden a los personajes, ya sea a llegar a una posición más elevada, a evitar una caída, a impedir que una planta carnívora se coma a Toad...

O puede jugar directamente ir a fastidiar. Sinceramente, tras varias horas, esto es lo que termina siendo más divertido y lo que genera una experiencia de salón. Porque sí, esto se juega en local.

Si no estamos por la labor de presumir e invitar a ver la consola, siempre se puede jugar a solas. Y no pasa absolutamente nada, el juego está también pensado así. La experiencia de un *Mario* nunca va a dejar de ser divertida por no tener con quién jugarla y da igual lo mucho que enfoquen las cosas al multijugador. Y de hecho, quizá este sea el más individualista de los juegos de sobremesa de Mario porque, como los portátiles, se puede jugar en la soledad más absoluta del ser humano: en el cuarto de baño. El mando de Wii U permite no solo jugarlo en televisión, donde la experiencia es igual que si se jugara con un mando tradicional, o verlo en la pantalla táctil.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL MANDO: Es evidente. El nuevo sistema de juego asimétrico que propone Nintendo quizá no esté aprovechado al 100%, pero poder jugar desde el cuarto de baño a la consola de sobremesa es todo un plus.

EN LUGAR DE AYUDAR, QUIEN MANEJA EL MANDO TAMBIÉN PUEDE DEDICARSE A FASTIDIAR AL RESTO, Y ES BASTANTE MÁS DIVERTIDO









Derecha: La mayoría de mapas están ambientados en los típicos mundos de la saga, como el desierto. Por lo menos, se molestan en incluir algúna cosa nueva cada vez.



AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas primigenio
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: 30 de noviembre
JUGADORES: 1-5











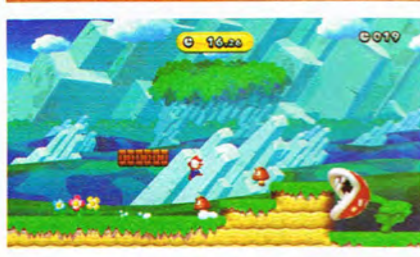


Y nos lo podemos llevar donde queramos, porque está diseñado para esto. Claro está, hay que tener en cuenta el radio de alcance, pero si no vivimos en una mansión es fácil poder irse al trono o a la cama a jugar. Lo dicho, yo y mi consola, que se pudran el resto.

Puede que esto despiste a muchos: ¿es una experiencia dividida si se juega con más gente? ¿Es lo mismo jugarlo en mando que en la tele? A lo primero, sí, es una experiencia desigual para un jugador, pero es que eso no es malo. A lo segundo, sí también, con una puntualización: la pantalla del mando no es en HD, pero por primera vez en su historia, Nintendo lanza una consola que sobrepasa la barrera de los 480p y se sube al carro de la alta definición. La diferencia entre jugarlo en el mando y en la tele es que en esta se ve de gloria, como nunca.

Super Mario Galaxy y su secuela a se veían muy bien, eran juegos preciosos que sabían emplear diferentes trucos, como el tamaño y estructura de los mapas, para que se viera así pese a la potencia más bien limitadísima de Wii. En este juego, en cambio, estamos como cinco pasos por delante en lo que se refiere a potencia gráfica, y se deja notar en su nitidez, su fluidez y sus abundantes reflejos y efectos de luz. Me siento como un profano hablando de los gráficos de un *Mario*, porque hace años que Nintendo se desmarcó de esta tendencia y dejó de medir sus especificaciones con el resto, pero el cambio se nota. Además, que es el primer juego que hacen en HD. Es una pena que la pantalla del mando sea algo antigua en comparación con los paneles de televisión actuales, porque los colores y cada detalle se apagan

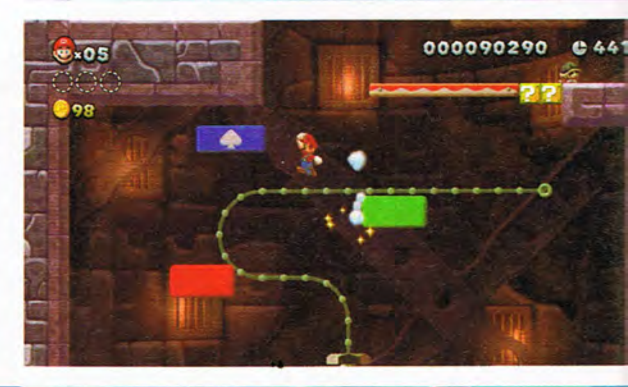




ACELERA UN POCO MÁS

El modo extra que más me ha llamado la atención de todo el juego es el Rush Mode, aunque los desafíos también enganchen también. Se trata de toda una apuesta por el speedrun y la locura multijugador. La propuesta es muy sencilla: varias pantallas en las que cuantas más monedas cojas, más rápido avanza el scroll. Y si mueres, baja la velocidad. Jugar esto con más personas, con una de ellas manejando la generación de plataformas con el mando de Wii U, es demencial. No solo porque se pueden perder los nervios con facilidad sino porque quien maneja el mando con pantalla se puede dedicar a destrozar la vida de los personajes que intentan escapar. La muerte no llega solo por caída, porque la pantalla avanza muy rápido, sino también por culpa del cafre que ha puesto una caja azul justo donde quería aterrizar y, por su culpa, ha muerto. Si aguantamos hasta llegar el final y cuanto menos tiempo hayamos invertido, mejores recompensas.









Arriba: No me caen bien los Miis, es superior a mis fuerzas. Yo habría preferido un duelo entre Mario, Luigi, Wario y Waluigi.







Abajo: Muchos escenarios juegan con diferentes efectos y engañan a nuestros ojos con falsas paredes o techos. Más de una vez he creído meter la pata al caerme por un precipicio y he terminado cogiendo una moneda oculta.

bastante en ella. Eso no quita que el efecto al coger una vida, algo tan insulso, parezca algo que no se ha visto antes. La potencia extra permitirá que muchos que ya hemos visto mil y una veces el universo del Reino Champión vivamos con un poco más de curiosidad este lavado de cara.

Hablando del Reino Champiñon. La invasión anual de Bowser esta vez ha venido acompañada no solo del exilio del fontanero y su equipo profesional de rescate de princesas, sino también de una plaga de barcos voladores. La prole del dinosuario/tortuga/dragón/loquesea se ha repartido por los diferentes mapas, que recuerdan mucho y para bien a *Super Mario World*. Su estructura está inspiradísima en la de éste y está plagado de casas seta. La casabonus para conseguir vidas es muy difícil, por cierto, y no se desbloquean con monedas gigantes, como en los demás juegos. Estas tienen una función bastante diferente ahora y que no se conoce hasta terminado el juego. Se ha añadido también una forma para revisitar los niveles: cada cierto tiempo, un ladroncillo morado roba objetos a los Toad y nos instará a volver a una pantalla, solo que en ella habrá que luchar contra el reloj y tratando de agarrar lo antes posible al ladrón.

Otras cosas que recuerdan a *World* son la posibilidad de manejar a Yoshi, de revisitar casas encantadas que de verdad son laberíntincas y oscuras y de enfrentarse a enemigos de aquel entonces. Ay, los topos saltarines. Existen muchos otros detalles además que homenajean descaradamente al mejor Mario de todos los tiempos, pero todavía esto aún lleva la coletilla *Bros* y recoje más el espíritu de aquellos primeros juegos, con escenarios menos verticales y más centrados en las plataformas que en los enemigos de patrones ingeniosos. La influencia del juego de Super Nintendo se deja notar cada vez más, y yo sigo apostando porque tarde o temprano se sacará un *New Super Mario World*. Al tiempo.

Los diferentes hijos de Bowser, Bowser Jr. y los Koopalings —son hermanastros, hijos de diferentes madres, ¿no?— son los jefes del juego, y vaya jefes. Acostumbrados a sus patrones fijos y estúpidos, da gusto ver por fin que los han sustituidos por patrones fijos, pero más inteligentes. Era necesario que costaran un poco más, que al menos hicieran perder el power-up. Me da mucha vergüenza reconocer esto, pero perdí cinco vidas para vencer a uno de ellos. Si los jefes son algo más perros, los mundos igual, y queda claro solo con los cinco primeros. Nintendo no sabe salir de los cuatro ideas de siempre, el desierto, el hielo, el mar, etc; pero introducen por cada nivel elementos diferentes, y seguirán apareciendo hasta la última pantalla: los géiseres de arena que levantan estatuas, una pantalla donde vamos siempre encima de un gusano, que a la vez sirve como trampolín, las plataformas móviles que se mueven con el giro de Mario, las pantallas totalmente a oscuras... Nada realmente nuevo, insisto, pero repartido con suficiente cabeza para no

LO MEJORADO

SUPERANDO ALGO DEL ORIGINAL

EL HD: Como el primer Mario en alta definición, está claro que el juego se ve como nunca. Desde el brillo de las bolas de fuego hasta el reflejo de las luces, todo luce como nuevo, pese a ser lo mismo de siempre.

FAQ

¿SE DIFERENCIA MUCHO DE OTROS MARIO?
¿Cuánto se parecen los otros *Mario* a *Mario* anteriores? Hablar de repetición en un juego que tiene un estilo muy concreto y que no busca innovar sino mantenerse fiel un poquito tramposo.

¿DE VERDAD SE NOTA EL MANDO NUEVO?
Claro. No hay nada como jugar contra otros cuatro amigos y usar el mando para, directamente, sabotearles. Se supone que sirve para ayudar, pero los videojuegos son así.

¿MARIO ES BATMAN?
Pero míralo, ES IGUAAAAL.



LAS REFERENCIAS A WORLD SON CONSTANTES, CON UNA ESTRUCTURA SIMILAR Y ENEMIGOS SACADOS DE ÉL, PERO, EN GENERAL, EL JUEGO SIGUE SIENDO MUCHO MÁS PARECIDO A LOS BROS. DE NES



Arriba: Los bonus no son fáciles de encontrar, y normalmente te topas con ellos de pura casualidad. Algunos, como esta caída libre en la que tenemos que evitar ardillas voladoras para conseguir una moneda, son bastante pejigueros.

CRONOLOGÍA

MARIO HA CAMBIADO MUCHO, PERO SIGUE FUNCIONANDO CON LO MISMO

SUPER MARIO BROS.



○ La opera prima no solo sentó un precedente, salvó la industria del videojuego,se convirtió en un referente pop inconfundible y alzó a Nintendo a los altares de la gloria. Encima, era divertidísimo.

SUPER MARIO BROS. 3



○ La evolución del concepto Mario, con un aspecto renovado y más poderes que nunca, apostaba por la verticalidad con su pluma para volar. Además, la división de sus mundos fue algo nunca visto.

SUPER MARIO WORLD



○ Con su nueva consola en el mercado, Nintendo necesitaba sacar pecho con su fontanero. El resultado: un juego más grande y bonito que nunca, una mascota del jurásico y una capa para volar.



Arriba: Y este homenaje al Mundo 4 de *Super Mario Bros 3*, ¿qué, eh? Vaya lagrimones.





Derecha: Cada Yoshi bebé tiene una función. Los rosa se hinchan como globos y, en general, nos dejan vendidos: no hay quien maniobre con esa ricura en pantalla.







Arriba: Las referencias a otros capítulos de la saga son constantes, incluso a aquellos que no son en 2D. ¿A qué otro Mario recuerda un paisaje con galaxias de fondo?



LOS NEW SUPER MARIO SON HEREDEROS DEL PRIMER MARIO, SE MANTIENEN ASÍ PORQUE CADA CONSOLA DEBE MOSTRAR LA IDEA ORIGINAL

repetirse uno tras otro. Posiblemente, este es el aspecto más criticable. No me quejo de lo clónico de los niveles de un juego, pero sí de que no se hayan esforzado un poco más, porque el desequilibrio entre pantallas, dentro de un mismo mundo, es algo tonto: pasamos de algo precioso y original al típico mundo.

Hablemos por último del traje de ardilla voladora. Es fácil hacerse a la idea de sus funciones, incluso sin jugarlo. Pensad en la capa de Batman, sumad que puede quedarse pegado a las paredes para volver a caer balanceándose y que, al agitar el mando o pulsar los gatillos, hace un giro sobre sí mismo para alcanzar más alturas. Por muy parecido que sea a la hoja de mapache y al traje Tanooki, en realidad difiere bastante, porque no permite controlar los saltos, sino que está enfocado más a las distancias largas. Hay muchos más objetos. Además de los más clásicos, la flor de hielo vuelve y permite crear bloques con los enemigos y ganar altura, poder llegar a ciertas tuberías o monedas y usar a los bichos congelados para lanzarlos y acabar con otros enemigos.

También ha vuelto Yoshi, cuya mera presencia ya nos entusiasma a muchos. Ha vuelto, además, en dos formas: la verde archiconocida y en forma de bebé, de varios bebés. Cuando cogemos al tradicional Yoshi verde, su control es el habitual: salto alargado, lengua para comer enemigos o frutas, que eventualmente darán un objeto como recompensa. Con los Yoshi bebé es muy diferente. Cada uno de los tres tipos que hay tiene una función concreta y no se encuentran en las pantallas sino en los mapamundi, y están muy limitados: el yoshi azul lanza burbujas a los enemigos, el rosa se hincha como un globo y el amarillo brilla en las pantallas oscuras. Es una pena que no crezcan y se conviertan en adultos por mucho que los alimentes. Eso sí, como se te caiga un Yoshi bebé al vacío, verás que trauma. Como curiosidad, cada vez que manejamos a un tipo de Yoshi, la música cambia: si es adulto, se añade un ritmo de bongos y si son bebés, cantan al compás de la música. Adorable no, lo siguiente. Estas cosas tan insignificantes que tiene el juego terminan creando un montón gigantesco que lo caracteriza y lo reviste de un encanto algo que se conoce al dedillo. Al final, el juego vive de esto, de los que recordamos mil y una pantallas de la saga, volvamos a toparnos con la mitología del fontanero gordo y las setas de poderes, pero con un giro algo diferente. Uno juega ya muchas veces a la saga para encontrar una muesca en su idea de "lo que es un juego de Mario", pero lo que se encuentra es una revisión perfecta de la misma. Y es una sensación alegre y amarga a la vez, porque nos gusta también lo nuevo, *Mario Galaxy*, y que el universo de la saga crezca y cree nuevos momentos que se referencien en el siguiente juego, como ocurre en este con las casas de Boo. Mario necesita es nuevos iconos que lo representen, nada más. Cuando algo funciona y no se necesita más que correr, saltar y disparar fuego por la mano para pasar bien el rato, ¿cómo atreverse a cambiarlo? Como decía al principio, este es el tótem inamovible de la industria. Unos irán y otros vendrá, que cuando despierten, el fontanero todavía estará ahí.

SIN CONEXIÓN

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

YOSHI: Esto es algo muy personal y no puede considerarse como negativo del todo, pero me ha dado mucha rabia el poco uso que se ha hecho del Yoshi adulto. Solo me lo encontré un par de veces.

La esencia de Super Mario es mágica, y todo lo que toca lo convierte en algo especial, ya sea un juego principal o una de los múltiples spin-offs de deportes o minijuegos. Toda esta magia se mezcla con la constante autorreferencia, que se puede confundir como falta de ideas, pero que sin duda también sirve como enlace de unión con el concepto del juego. Que se parezca tanto a *Super Mario World*, además, no se puede considerar en ningún momento como algo malo. Con una duración aceptable, varios modos extras para dar un giro a la mecánica de siempre, un buen diseño de niveles, retoques en los jefes y un nuevo modo de jugar en el salón gracias al mando de Wii U, este es una elección lógica de cara al próximo lanzamiento de la consola: se puede presumir con gente y jugar con ella.

Hace años que Nintendo no lanza una consola de sobremesa con un *Mario* como título de lanzamiento. Saltarse la norma con Wii U es lo mejor que podían haber hecho.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10

ESTRENANDO LA NUEVA GENERACIÓN COMO ANTES

ANIMAL CROSSING SWEET DAY: Cuatro Jugadores a la caza de caramelos (Wiimote en ristre) y un quinto jugador (desde el GamePad) con la misión de atraparlos. Con cada stick analógico controlaremos a uno de los dos cazadores. Sencillote, pero acabas echándote unas risas.



METROID BLAST: El más ambicioso de todo el lote. Un shooter para cinco jugadores y tres modos de juego: Assault Mission, Land Vs Air y Ground Battle. El jugador que usa el GamePad va en nave y los otros cuatro con Wiimote, a pie. Mecánica cooperativa tipo Horda, Deathmatch y piques entre equipos. Y morfoesferas.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japan
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo EAD
Lanzamiento: 30 de Noviembre
Jugadores: 1-5

Perfil del desarrollador

Nintendo EAD (Entertainment Analysis and Development) es la división más grande del gigante japonés. Se divide en grupos con sede en Kyoto (más otras dos en Tokio). *Nintendo Land* es obra del grupo Nº2, responsable de los *Animal Crossing*, entre otros.

Historial

Wii Sports Resort
2009 [Wii]
Wii Music
2008 [Wii]
Wii Sports
2006 [Wii]
Animal Crossing: WW
2006 [DS]

Apogeo

Con casi 80 millones de unidades vendidas (con truco, el juego se regalaba con la Wii), *Wii Sports* superó hace tiempo a *Super Mario Bros.* como el juego más vendido de todos los tiempos. Lo que se dice un Apogeo, sí.

Nintendo Land

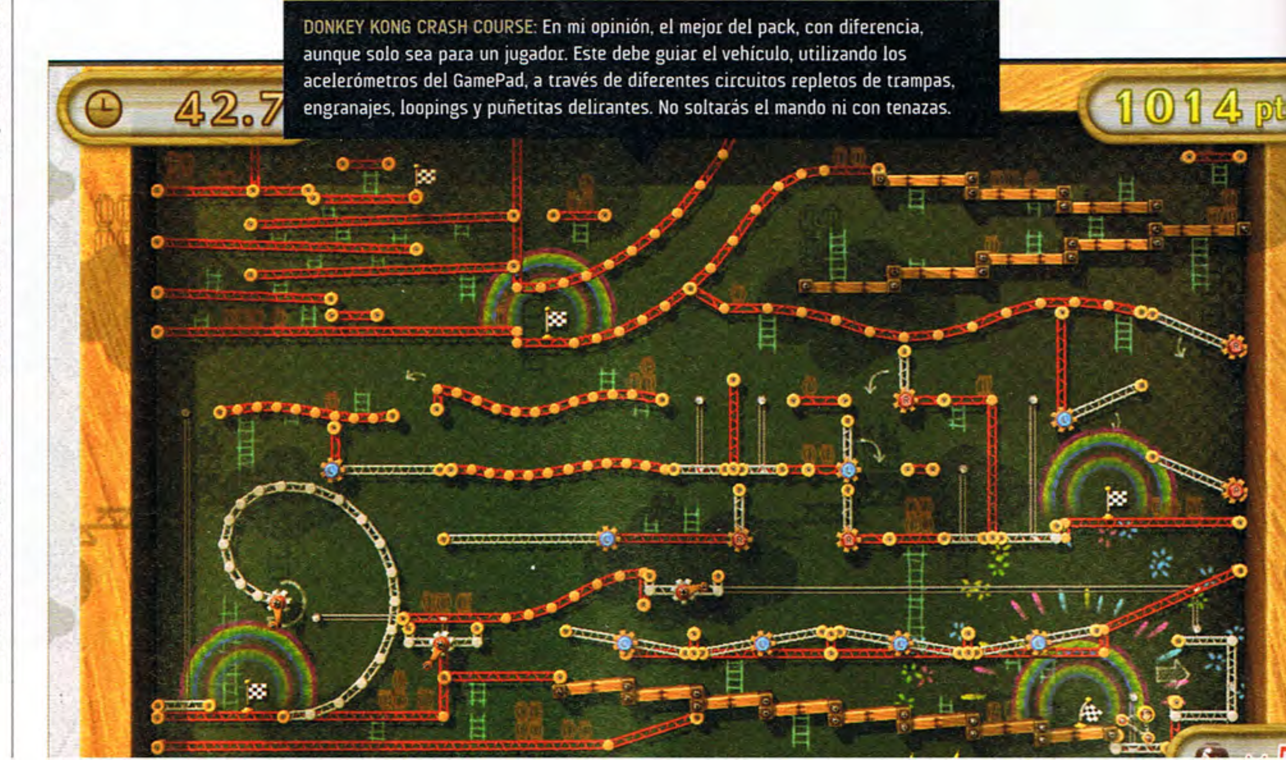
CONCEPTO ■ Doce juegos inspirados en el legado Nintendo con los que se pretende mostrar las posibilidades del juego asimétrico en Wii U, combinando el uso del GamePad con los mandos de Wii.

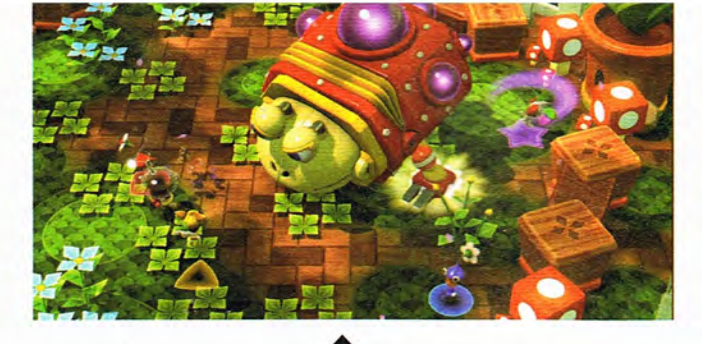
Minijuegos para toda la familia, con un guiño a los clásicos

Todos nos quedamos con el rostro desencajado cuando Nintendo centró buena parte de su conferencia del E3 con este juego. Era evidente que se perseguía repetir la jugada de *Wii Sports*: enganchar desde el churumbel al abuelo, con minijuegos sencillitos. Pero no era la mejor elección para mostrar la potencia de Wii U. Con el juego en las manos, tengo que confirmar que no nos espera una revolución gráfica, pero sería un hipócrita si negara habérmelo pasado en grande jugando con cuatro personas más, uno desde la pantalla del GamePad y los demás con los Wiimotes del anterior sistema NIntendo. Además de los continuos guiños al legado del gigante japonés (hasta la pantalla de carga se inspira en las etiquetas de los primeros cartuchos de Famicom), entre los doce minijuegos hay verdaderos hallazgos, como el delirante *Donkey Kong Crash Course*, el chorra pero adictivo *Takamaru's Ninja Castle* y el sencillo pero tronchante Mario Chase, que al igual que *Luigi's Ghost Mansion* es un heredero directo del incomprendido *Pac Man Vs* de Game Cube. Pagar 60 € por él es excesivo, pero se incluirá gratis con el Premium Pack.

NEMESIS

DONKEY KONG CRASH COURSE: En mi opinión, el mejor del pack, con diferencia, aunque solo sea para un jugador. Este debe guiar el vehículo, utilizando los acelerómetros del GamePad, a través de diferentes circuitos repletos de trampas, engranajes, loopings y puñetitas delirantes. No soltarás el mando ni con tenazas.





PIKMIN ADVENTURE: Cinco jugadores. El que lleva el GamePad controla a Olimar, y los otros cuatro, con los Wiimotes, a otros tantos Pikmin. Incluye un cooperativo y un versus que enfrenta a Olimar con los enanicos.



BALLON TRIP BREEZE: Homenajendo al Balloon Fight de NES de 1985, en este juego para uno tendrás que usar el stylus sobre la pantalla del GamePad para hacer que el viento eleve los globos, y evitar así los obstáculos.

TAKAMARU'S NINJA CASTLE: Inspirada en uno de aquellos juegos para Famicom Disk que jamás llegaron a Occidente, esta peculiar galería de tiro nos permitirá arrojar shurikens sobre los ninjas cartoneros con solo arrastrar la mano sobre la pantalla del GamePad. Para apuntar, tendremos que utilizar los acelerómetros del mando. Si te gustaba Point Blank, este te chiflará.







LUIGI'S GHOST MANSION: El heredero del incomprendido Pac Man Vs de GC. El jugador con GamePad ejerce de fantasma y los otros cuatro deben intentar cazarlo a ciegas sobre un mapa que recuerda al Cluedo.



THE LEGEND OF ZELDA BATTLE QUEST: Cooperativo para cinco jugadores (el que usa el GamePad utiliza un arco, en lugar de la espada). Los personajes andan sobre raíles, mientras meneas el Wiimote para soltar espadazos.

MARIO CHASE: Uno de los juegos más sencillotes, en la línea del mencionado Pac Man Vs. Básicamente es el juego del Pilla Pilla. El jugador del GamePad (que tiene una vista aérea del mapa) debe dar esquinazo a los otros cuatro jugadores que solo podrán ver la porción de pantalla que aparece en el TV usando los colores del mapa como guía para localizar a su presa.





SHOWROOM DE Wii U

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MAS. EN GAMES™ YA HEMOS CATADO OTROS CUATRO DE LOS LANZAMIENTOS QUE ACOMPAÑARÁN A LA NUEVA MÁQUINA DE NINTENDO EL DÍA DE SU DEBUT.

NANO ASSAULT NEO

También en: **3DS**
Compañía: **Shin'en**
Desarrolladora: **Shin'en**
Lanzamiento: **30 Noviembre**



LA VERSIÓN 3DS de este shooter por pantallas pasó casi desapercibida y no llegó siquiera a Europa. Por suerte, eso se ha rectificado con este port expandido para Wii U. Con soporte para los dos sticks del GamePad, *Nano Assault* por fin se maneja como dios manda, y se puede usar la pantalla también para estos menesteres o para personalizar la nave espacial. Por ende, se agradece tener un juego de un género tan poco habitual en el lanzamiento en la consola. *Nano Assault Neo* resulta ser un pequeño gran juego de tiros y recuerda, para bien, al pequeño éxito de PlayStation 3, *Super Stardust HD*, pero con un diseño de niveles muy superior. De los tres juegos que pudimos jugar cuando probamos por primera vez Wii U, junto con *Mario* y *Nintendo Land*, *Nano Assault Neo* no se quedaba atrás en diversión y en posibilidades.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

También en: **3DS, PC, PS3, PS Vita, Xbox 360**
Compañía: **Sega**
Desarrolladora: **Sumo Digital**
Lanzamiento: **30 Noviembre**





COMO NO contamos con un *Mario Kart* de lanzamiento, resulta lógico que Sega haya intentado ocupar ese nicho con su alternativa. La primera entrega no estaba mal, pese a todo, pero si algo tenemos claro después de haber pasado un buen tiempo con la versión de Wii U de *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es que los fans de *Mario Kart* se van a sentir muy decepcionados. Solo podemos hablar de una pantalla de la demo, en la que solo se podía jugar con Sonic, así que no hay demasiado que contar en este sentido. Sin embargo, nos sorprendió para mal el framerate del juego, porque parecíamos estar viendo en YouTube, con una resolución sub-HD terrible y una tasa de refresco de lo peor de la era de conversiones a 50 hertzios PAL en PS2. Esperemos que para su lanzamiento, todos estos detalles hayan sido pulidos, porque el equipo de desarrollo no es precisamente malo

TOKI TORI 2

También en: **Android, iOS, Mac, PC**
Compañía: **Two Tribes**
Desarrolladora: **Two Tribes**
Lanzamiento: **30 Noviembre**



PRIMERO SE lanzó en Game Boy Color y luego se rehizo para Wii, y ahora *Toki Tori* ha regresado en forma de secuela y podría ser toda una killer app de la eShop en el lanzamiento de la consola. Nos esperábamos el típico juego de puzles y plataformas en forma de secuela, es decir, con más niveles, mejores gráficos, pero resulta que no: esto es muy diferente. El estudio Two Tribes ha reinventado por completo el juego, desquitándose del set de poderes del primer título y sustituyéndolo por dos habilidades: silbar y pisotear. Dar pisotones en las pantallas de la demo servía para asustar criaturas mientras que el silbido las atraía hacia el personaje. Puede sonar terriblemente simple al principio, pero el diseño de niveles es complejo, el número de criaturas ha crecido y la manera en que interacúan es increíble. Esperamos un juego que haga rascarnos un poco la cabeza.

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

También en: **Mac, PC, PS3, Xbox 360**
Compañía: **Frozenbyte**
Desarrolladora: **Frozenbyte**
Lanzamiento: **30 Noviembre**



TRINE 2 fue pensado en principio para PC, y esta versión del juego lo deja claro. Se trata de un juego de scroll lateral con puzles y combates donde se maneja a tres personajes diferentes, cada uno de los cuales tiene un set de poderes y habilidades diferentes. En consola, todo esto parecía haberse adaptado de manera forzosa a los botones, pero al menos en Wii U el panel táctil ayuda un poco más, permitiendo seleccionar los poderes mejor, pero la tremenda curva de aprendizaje del juego y el control nos frustraron bastante aún así durante la demo. Por suerte, el resto es fabuloso. Cada situación puede resolverse de formas muy variadas, por lo que gran parte de la diversión reside en experimentar y tomarse un tiempo con cada puzle. No es uno de los mejores títulos de lanzamiento posibles, pero existe audiencia para esto y está bien que Nintendo quiera satisfacerla.



EL ORIGEN DE DONTNOD ENTERTAINMENT

COMO UN nuevo estudio que aparentemente ha surgido de la nada y ahora está desarrollando un juego triple-A, Dontnod Entertainment ha pasado de la completa obscuridad a estar en el punto de mira de muchos. "Es un sueño hecho realidad", dice Moris. "Me quedo con eso, éramos cinco tíos con ganas de hacer un triple-A. Muchos dicen que deberíamos haber comenzado por algo más pequeño, pero la verdad es que si haces eso, vale, si haces eso podrás publicar a mediados de la siguiente generación de videojuegos. Nosotros queríamos publicar en este ciclo y hemos tardado dos años en ponernos a ello".



Remember Me

CONCEPTO ■ No es una adaptación de esa ponzoña protagonizada por el vampiro de *Crepúsculo* y la australiana preñada de *Lost*. Esto es una historia de ci-fi, a lo *Deux Ex* y ambientada en Neo-Paris.

Jean-Maxime Moris, su director creativo, nos cuenta de qué va esto de hurgar en mentes ajenas

El hecho de que los estudios japoneses tengan que llevar a cabo aproximaciones más occidentales para sobrevivir un año más es un signo de cómo el pensamiento parroquiano ha desmenuzado su industria. En el próximo año, Capcom intentará hacer las américas confiando propiedades de alto valor a estudios gaijin. El ejemplo más claro es cómo los británicos de Ninja Theory han reimaginado a Dante y a *Devil May Cry*, pero quizás el más interesante sea *Remember Me*.

Los franceses de Dontnod Entertainment han estado preparando a fuego lento su primer plato. En un primer momento, iba a ser una nueva IP first-party para Sony llamada *Adrift*, pero la compañía les dio la espalda y atrasó indefinidamente el proyecto.

"Al principio, fue duro, estar con Sony nos garantizaba mucha presencia", admite el director creativo y cofundador de Dontnod, Jean-Maxime Moris, "pero permitió que nos centráramos y que al final consiguiéramos un trato con Capcom, de lo que estoy muy feliz". En apenas un año, Dontnod pasó de mostrar el juego a puertas cerradas a las compañías en la Gamescom 2011 a volver a ese mismo show en 2012 para darlo a conocer en público. "Cuando me puse delante del logo en la conferencia de Capcom, mi niño interior estaba cagándose en la perra de alegría". Notamos su regocijo al recordar esto.

/// Solo tras la tumultosa relación con Sony, que intervino en el proceso creativo para alinearlo en su parrilla de juegos first-party, la gente de Dontnod fue capaz de volver a su visión original, algo que el estudio abiertamente abrazó. Todo ocurre en París, en el año 2084, donde una red social de almacenamiento de recuerdos se ha convertido en la megacorporación dominante a nivel mundial. Hola, Facebook. Y en el centro de todo está la amnésica Nilin, una cazadora de memorias que quiere recuperar sus propios recuerdos robados y destapar la insidiosa verdad tras la corporación.

Hasta ahora, Dontnod ha dado a conocer dos demos jugables de su juego. Una de ellas introduce la idea del "Remix de Recuerdos" ('Memory Remixes') y la otra muestra con claridad las mecánicas fundamentales. Pero mejor hablemos de lo primero. Estos capítulos casi de libro no solo amplían la narración del juego sino que ofrecen unas decisiones morales fundamentales al jugador. En una secuencia, Nilin se infiltra en la oficina de un rico filántropo para colarse en su subsconsciente. Dentro de su mente, es capaz de explorar un momento crucial en su vida -una discusión, claro, con su novia- Tras ver la memoria un par de veces y hacer algunos cambios aparentemente insustanciales, provoca una cadena de eventos que lleva a una conclusión bien diferente: a disparar a su pareja. Cuando despierta, se siente tan sobrepasado por el dolor que provocan sus nuevos sus recuerdos modificados que decide quitarse la vida.

> "Eramos cinco tíos con ganas de hacer un triple-A para consolas. El sueño se ha hecho realidad."
> JEAN-MAXIME MORIS DONTNOD ENTERTAINMENT

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Francia
Compañía: Capcom
Desarrollador: Dontnod Entertainment
Lanzamiento: Mayo de 2013
Jugadores: 1

Perfil Cyberpunk

Chaqueta de cuero, gafas de sol, pistolas, tías macizas. Lo cyberpunk ha sido plasmado profusamente en todos los medios posibles, incluidos los videojuegos. *Psychic City* fue el punto de partida, allá por 1984, y fue seguido de muchísimos otros juegazos de este subgénero: *Shadowrun*, *Syndicate*, *System Shock* y, por supuesto, *Deus Ex*.

Historial Cyberpunk

Deus Ex 2000 [PC]
System Shock 2 1999 [PC]
Shadowrun 1993 [SNES]
Syndicate 1993 [Multi]

Apogeo

Deus Ex plasmó perfectamente todo este zeitgeist con un toque a lo *Matrix*, una aproximación de mundo abierto y una excepcional narrativa.

Si te has perdido leyendo esto, solo piensa en *Inception*, pero quitando la parte donde no se entiende nada. Y a Christopher Nolan.

"También tuvimos esa idea de que una idea podría cambiar el mundo -el efecto mariposa- y quería que estuviera ahí. Eso significaba irrumpir en mentes, en esos recuerdos, y ahí nació el concepto del cazador de recuerdos", nos descubre Moris. No solo esta idea del cazador de recuerdos que manipula mentes resulta atípica, sino que introducir también una protagonista femenina en un juego desconocido es también algo poco visto en la industria. Pero del mismo modo que *Remember Me* se acerca de forma poco ortodoxa al cyberpunk, el estudio adoptó a esta protagonista poco habitual.

/// "Para nosotros, la elección de Nilin fue algo que no pensamos -ahora estoy racionalizandola- pero simplemente encajaba", dice Moris. "Los juegos sobre aumentos físicos se centran en los hombres, y para tener algo que mirara la humanidad desde otro ángulo, uno más emocional -y sé que esto suena a cliché, pero me da igua- una mujer encajaba mucho mejor."

El otro vídeo de gameplay se centra en la persecución de Nilin y una aeronave VTOL conducida por un jefe de seguridad. No parece una situación muy equilibrada, pero parece que Nilin deja atrás a su perseguidor escalando entre edificios, pasando de una cobertura a otra y usando su ordenador de muñeca, el Spammer, para distraer rompiendo equipos eléctricos y electrónicos. Existe una clara brecha entre ambas aproximaciones, con el remix de recuerdos basado en la exploración profunda de escenarios enfrentada a las secuencias lineales de escalada. Preguntamos a Moris por cual de las dos representa mejor lo que es *Remember Me*.

"Es normal que preguntes esto. "[*Remember Me*] será lineal. Ese primer vídeo contenía juego aún en procreso y aún estábamos probando cosas". En la segunda demo, se refleja un juego más acabado, sobre el cual Moris destaca otros aspectos que no pasaron el corte. "Las únicas cosas que vamos a dejar fuera son la estructura [de mundo abierto] y la infiltración entre guardias eran demasiadas cosas en el juego".

El listado de peculiaridades de diseño no para aquí. Mientras que la base del combate se asemeja mucho al ritmo y la simplicidad de *Assassin's Creed* y la saga *Arkham*, nuestras refriegas serán siempre a lo Equipo A: nadie morirá. Las armas de fuego han sido prohibidas salvo para unos pocos, por lo que

LA CUESTIÓN ONO

UNA DE las cosas más curiosas de la presentación en la Gamescom de *Remember Me* fue saber que Yoshinori Ono es el productor del juego. Cuando preguntamos por ello, Moris nos lo explicó. "En los pasados meses, ha habido ciertos cambios de gestión en Capcom y Ono lleva a bordo como dos meses. Él es el productor del juego en lo que respecta a Japón y viene a las oficinas, nos aconseja y nos aporta críticas. Nu está involucrado en las actividades de desarrollo diarias del juego en absoluto". El caso es, ¿por qué Ono no para nunca? Le dio un jamacuco importante hace unos meses, pero se ve que le va lo duro.

"Todos hemos subido cosas nuestras a Internet porque sí. Y no nos importa mucho si esa información se utiliza para algo."

JEAN-MAXIME MORIS DONTNOD ENTERTAINMENT



Arriba: Nilin sabe repartir estopa como dios manda, pero también cuenta con unos buenos poderes gracias al 'Spammer' que lleva en la muñeca. El poder más sorprendente es uno que deja incosciente al enemigo saturando su mente con información digital. El Focoforo estallando tu mente.



Arriba: Los chavales de Dontnod introdujeron cierto elemento de infiltración, pero fue extirpado más tarde, porque no servía para nada. Derecha: En lugar de emplear combos predeterminados, en *Remember Me* se invita al jugador a crear su propio set de golpes. Existe una cantidad ingente de leches a su disposición. Abajo: Nilin no mata a sus enemigos, sino que prefiere una aproximación más heterodoxa: sobrecargar sus mentes con información para luego practicar el noble arte del puñetazo al píloro. Y es pelirroja. Encaja.

Active Combo





en su lugar, Nilin emplea un buen número de maniobras cuerpo a cuerpo para neutralizar a sus enemigos.

"No voy a hacer mención a referencias porque eso es algo bastante peligroso para un desarrollador, pero me agrada que hayas hecho mención concretamente a esas dos", ríe Moris. "El combate en *Remember Me* se cimienta en la consecución de combos, esquivas y movimientos para rematar. Esa es la clave del combate, pero también está el Spammer. Éste añade una segunda capa al sistema, con una rueda de movimientos especiales que salta durante las batallas. Permite que Nilin de la vuelta al combate en un momento. Y por encima de todo eso, hay una tercera capa que otorga aún más profundidad, pero no podemos ahora mismo decir nada más sobre ello. Básicamente, con todos estos niveles de profundidad queremos complacer tanto al jugador casual como al hardcore. Hay un gran grado de accesibilidad y fluidez, como en esos juegos que decías, pero hemos personalidado y expandido todo con nuestros movimientos especiales"

/// Al final, en cambio, es el mundo en sí el que ha creado más expectativas desde el anuncio. Como en todas las distopías futuristas que hemos visto en los últimos veinte años, hay claras influencias de *Blade Runner*, pero existe una clara influencia oriental en todo. En la opinión de Moris, forma parte de la amplia estrategia de Capcom para acoger ambas culturas. "[Mira a] Ninja Theory y *DmC*: es un juego muy japonés, pero lo hace un estudio inglés. Eso es muy grande. No sé hacia dónde irán con ello, pero creo que nuestras dos compañías forman parte de una nueva estrategia. Tenemos una nueva IP con un claro regusto occidental, pero si te fijas bien en el juego, verás la influencia evidente de la cultura japonesa".

Se trata de una apuesta segura de Capcom, pero no puede quitarse de encima esa sensación de riesgo que conlleva el final de una generación de consolas. ¿Está Dontnod preocupada por retrasar la venida de nuevo hardware? "No lo estamos, para nada, y tampoco Capcom, porque si no, no estaríamos haciendo esto", sentencia el francés con rotundidad. "La gente dice que es arriesgado lanzar al final de una generación porque la gente empieza a gastar menos en ciernes de lo que se avecina y porque está aburrida de la actual generación. Además, como desarrollador y desde el punto de vista de una compañía, lo que se quiere es crear una franquicia al comienzo del ciclo y expandirla en los años consecutivos. Son dos grandes verdades, pero a la vez, contamos con una gran base de usuarios. Solo hay que dar algo fresco y que innove lo suficiente para que el jugador le preste atención desde otro punto de vista. ¡Ahora es el momento!", dice mientras eleva los brazos en el aire.

■ Derecha: Interactuamos con el escenario a través de varios objetos, especialmente el martillo. Podremos incluso atacar por sorpresa a los enemigos para empezar los combates con ventaja. Ellos, sin embargo, también pueden sorprendernos a nosotros.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: Diciembre
Jugadores: 1

Perfil del papel

¿El papel tiene perfiles? El caso es, la saga *Paper Mario*, tras aparecer en Nintendo 64 y ser considerado erróneamente como un heredero de *Mario RPG*, ha demostrado tener un estilo propio muy basado en el humor. Ni los relativamente similares *Mario & Luigi* pueden hacerla sombra.

Historial

Super Paper Mario **2007 [Wii]**

Paper Mario: The Thousand-Year Door **2004 [GC]**

Paper Mario **2001 [N64]**

Apogeo

Paper Mario de Nintendo 64 sorprendió a propios y ajenos por su interesante paradigma: casi roleo, casi plataformas. Aunque no cuenta con tanta fama como el original, su mecánica merece buen reconocimiento.

Paper Mario Sticker Star

CONCEPTO ■ Mezclar el 3D con los personajillos planos de la saga Paper Mario es una ocurrencia única con un resultado más que satisfactorio a nivel gráfico.

Dando dimensiones al papel

El sentido de humor de la saga *Paper Mario* permite licencias como llamar a Mario "el mejor rescatador de Toads que existe" o como que estos le reprochen no haberlos salvado antes. Se agradece que el juego comience guiñándole el ojo al jugador, con un mensaje claro: "los dos sabemos qué es un *Mario*, así que hagamos algo diferente". Efectivamente, *Paper Mario* comparte muchas cosas con la saga principal, pero consigue desmarcarse con un metalenguaje y un sistema de juego que el jugador de *Mario* debería recibir con los brazos abiertos.

Me quito de encima el tema de la historia, porque es algo en lo que el juego es clavado al resto de la saga: Bowser llega, la lía muy gorda al robar un objeto de poder que le convierte en súperpoderoso, se lleva a Peach y deja a Mario a verlas venir con los Toads abatidos porque Bowser los ha tratado muy mal, como si fueran pegatinas de las bolsas de Matutano. Pero ojo, una cosa es que la historia sea insustancial y otra que no esté bien contada. Los diálogos del juego son simplemente delirantes, tontos, con Toads deprimidísimos, con ideas de bombero o que comentan lo admirable que les parece que Bowser se haya molestado en apilarlos con mucho cuidado para meterlos en el armario. No intentaba hacer un chiste. El atractivo principal de esta saga siempre ha sido el toque humorístico, y aquí sigue.

Su mundo, desde luego, entra por los ojos desde el primer momento. Los personajes planos, genialmente animados, consiguen un efecto diferente gracias al 3D de la consola: es extraño tener diferentes profundidades que son planas. Los colores y niveles, los movimiento de Mario al darse la vuelta, todo resulta encantador y consigue que se juegue siempre con una sonrisa puesta.

En todo caso, lo más importante de la breve demo que probé fue el sistema de combate, bastante diferente a otros *Paper Mario* pero que sigue jugando con esta idea del mundo de papel: si los personajes son papeles, ¿por qué no hacer que los ataque sean pegatinas, por ejemplo? Encaja bien. Mario va recogiendo todo el rato pegatinas pegadas a los escenarios que empleará luego en las batallas. En ellas, se pueden encadenar ataques o hacerlos más potentes si sincronizamos bien. Esto sería muy sencillo si no fuera porque cada pegatina cuenta con su propio ritmo de pulsaciones y efectos colaterales: la bota permite más repeticiones, pero el martillo daña a varios enemigos. A su vez, es posible gastar monedas -qué sería de un Mario sin ellas- para poder activar una ruleta y usar dos o tres pegatinas seguidas. Luce como un sistema fácil de usar, pero difícil de dominar.

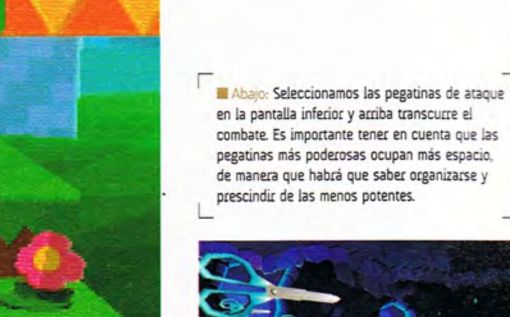
> "Si los personajes son papeles, ¿por qué no hacer que los ataques sean, por ejemplo, pegatinas? Dicho y hecho."

Las batallas no son aleatorias, sino que en las pantallas vemos a los Goombas y Koopas dispersos por las pantallas y será posible evitarlos o atacarles primero para empezar con una leve ventaja los abundantes combates. Efectivamente, el juego está dividido por mundos y pantallas, a lo Mario style, y están plagadas de pegatinas, por aquello de que sin ellas no hay forma de ganar los combates. Todo esto que daría en poca cosa y sería muy monótono si no tuvieramos que buscar objetos especiales para desbloquear los demás mundos, recoger monedas o resolver puzles para seguir avanzando. Porque esto no se trata de tirar para delante. Lo más normal es que, como me pasó a mi, nos topemos con que Baby Bowser nos corta el paso sobre el río arrugando, literalmente, el puente y lanzándolo hecho una bola a una posición elevada. Cada puzle tiene una solución, y en esta caso, Mario recurre a los Toads para construir una escalera con las propias setas humanoides dobladas y poder así alcanzar coger el puente y pegarlo en su sitio. Quizá todo esto suena demasiado simple para entretener el número de horas que suele ocupar un juego de este tipo, pero había objetos, como tijeras gigantes y ventiladores, que no utilicé y que seguramente tengan alguna función interesante más tarde.

La sensación que queda tras jugar un par de horas a *Paper Mario* es que tiene bastante que ofrecer y que es diferente al resto de capítulos de la saga, para bien. Se disfruta solo con mirarlo y la mecánica cuenta con un sistema de combate dinámico y variado. Sumémosle el zeitgeist de la saga y la mezcla es genial. Solo esperemos que su desarrollo no termine haciéndose repetitivo

BRUNO LOUVIERS





Abajo: Seleccionamos las pegatinas de ataque en la pantalla inferior y arriba transcurre el combate. Es importante tener en cuenta que las pegatinas más poderosas ocupan más espacio, de manera que habrá que saber organizarse y prescindir de las menos potentes.





UN COMBATE CON MUCHA MIGA

A DIFERENCIA de los *Mario & Luigi*, donde existen niveles y estadísticas, en *Paper Mario* es todo mucho más sencillo, que no por ello menos entretenido. Ambos comparten esa necesidad de pulsar el botón de ataque con un ritmo preciso para encadenar golpes y hacerlos más potentes. Dominar esto es fundamental para avanzar, y cada fallo se paga caro porque Mario solo es uno y puede enfrentarnos tranquilamente a cinco o seis enemigos por combate. Sin embargo, es fácil aprovecharse del número de enemigos: podemos, por ejemplo, pisar un Koopa y lanzarlo contra otros enemigos o aprovechar su formación en pantalla para golpear a más de un rival a la vez con un ataque en línea.





Arriba: Al gastar monedas, accederemos a la ruleta de combate donde, si sacamos dos o tres objetos similares, podremos hacer más ataques en cada turno. Dependiendo del objeto, incluso recibiremos vida o daño extra.







SNAKE Y COMPAÑÍA

SNAKE NO ESTÁ solo en el campo de batalla, ni tampoco va a pie. Tomando el relevo de *Peace Walker*, Big Boss puede llamar a un helicóptero de apoyo, ya sea para darle suministros o para utilizar su armamento pesado. Lo mejor es que los jugadores podrán personalizar la llegada del helicóptero con su propia música. Y cuanto más alta esté la música, más riesgo hay de ser descubierto. Aunque en la presentación sonaba Wagner, creo que la opción más recomendada aquí será el *Tubular Bells*. Snake también ha aprendido a conducir, algo que deja entrever cómo de grandes llegarán a ser los escenarios de este nuevo mundo abierto.

Arriba: Snake y su cara de hacer viajes con el Imserso es un efecto de la iluminación. En realidad, su barba y su pelo son de un color marrón todavía. Abajo: Chico vuelve desde *Peace Walker* y no tiene muy buen aspecto que digamos. No podemos culparle. Todos estaríamos tristes si estuviéramos encerrados en una caja, bajo la lluvia, con un agujero en el pecho.

Arriba: Los helicópteros se emplean para viajar entre las diferentes secciones del mundo abierto. Cuando los llamamos, suena la Cabalgata de las Valkirias. ¡Ay, Kojima!

Metal Gear Solid: Ground Zeroes

CONCEPTO ■ Coge *Metal Gear Solid*, expande los niveles a un mundo abierto, deja al jugador que vaya donde quiera y mételo todo en el Fox Engine.

Ay, guiones malos y referencias absurdas, os hemos echado de menos

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Konami
Desarrolladora: Kojima Productions
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Kojima Productions es un ejemplo muy raro como estudio. Se ha promocionado tanto que ha conseguido un nombre propio dentro de su compañía. En este caso, el del inimitable Hideo Kojima. El estudio, nacido en 2005, solo ha parido juegos de la saga *Metal Gear*, y *Ground Zeroes* no está haciendo nada por cambiar eso.

Historial

Metal Gear Solid HD Collection **2012 [360, PS3, Vita]**

Metal Gear Solid: Peace Walker **2010 [PSP]**

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots **2008 [PS3]**

Metal Gear Solid 3: Subsistence **2005 [PS2]**

Apogeo

Metal Gear Solid 3: Subsistence tomó el mejor juego de la serie y lo hizo mejor aún. Y sigue siendo increíble todavía hoy, gracias a la *HD Collection*.

Cuando Snake miró a cámara y se dirigió a la audiencia con un "Kept you waiting, huh?" ("Os he hecho esperar, ¿eh?") se produjo un silencio. Lucía como un aguerrido veterano de barba gris y no estaba claro quién era este hombre al que debíamos estar esperando: ¿Naked Snake, o Big Boss, de the *Metal Gear Solid 3*, o su clon/hijo, Solid Snake, última vez visto con vida en *Metal Gear Solid 4*? Y lo más importante: ¿importa? Bueno, sí.

Esta es la clase de intriga que un nuevo *Metal Gear Solid* podría lanzar, y aunque se aclaró rápidamente quién era (es Big Boss y el pelo blanco, en realidad, es culpa de los efectos de iluminación del juego), no faltó quien empezara con los chismorreos de nuevo. Por cada momento vergonzoso o estrafalario de la saga *MGS* y por cada minuto de cinemática excesiva que suplanta al gameplay, hay miles de chavales haciendo preguntas, teorizando y tratando de conocer un poco más ese mundo que han creado y recreado mil veces en Kojima Productions. La gente ama *Metal Gear Solid*, por ello siguen haciendo *Metal Gear Solid*, y ahora es el turno de *Ground Zeroes*.

La noción «mundo abierto» creó una duda sobre lo que era *Ground Zeroes* y ha causado, cómo no, un poco de debate. Lo que significa es que está lejos de ser un *GTA* o un *Elder Scrolls* del mundo libre y que los niveles son mucho más grandes y abiertos que aquellos ya vistos en juegos de *Metal Gear Solid*. Los jugadores podrán viajar de un área a otra en helicóptero (el único momento del juego en el que habrá una pantalla de carga) y podrán explorar libremente la región en la que han sido desplegados.

Y gracias al nuevo motor propietario del estudio, el autorreferencial, como todo en la saga, Fox Engine, contaremos con unos gráficos asombrosos y unos escenarios gloriosos en los que infiltrarnos. El juego solo ha sido mostrado por ahora en PC, aunque sigue sin haberse confirmado en dicha plataforma, con un acabado similar al que se supone tendrá en PS3. Esto es, claro, una forma indirecta de decir que el juego se verá así de bien en consolas, a pesar de que irá seguro a 30 frames y las texturas serán de risa. No parece imposible, de todos modos, sobre todo si nos fijamos en determinados detalles de la demo, pero nos cuesta creer que sea un juego de esta generación. Nos encantaría equivocarnos, por otro lado.

> "Una cosa que quiero dejar clara es que Metal Gear Solid: Ground Zeroes es algo que estoy haciendo yo mismo"
> **HIDEO KOJIMA** KOJIMA PRODUCTIONS

/// Otros aspectos del juego avivan ese bellísimo mundo de la especulación. ¿Quién es ese tipo con la cara hecha pizza que exige información de Chico? ¿Veremos alguna clase de componente multijugador? ¿Cuánta rejugabilidad permitirá la inclusión del ciclo de día y noche? ¿Volverán a componer algo los de Starsailor para el final del juego? Estas son las clases de preguntas que plagarán los foros de pajeros durante meses, y es por lo que Kojima y su equipo se levantan cada mañana y controlan la información en torno al juego, por mucho que se mueran por sacar pecho con las capacidades del Fox Engine.

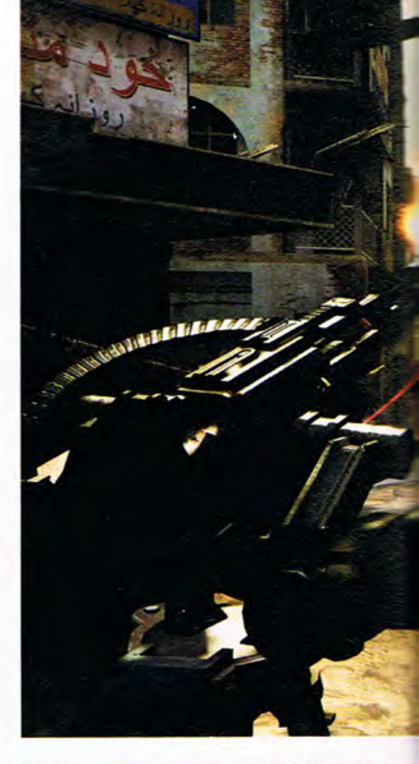
Una cosa que sí sabemos desde el primer día es que esto no es *Metal Gear Solid 5*. Acabáramos. Kojima deja claro que *Ground Zeroes* es una especie de prólogo, o no, de *MGS5*, algo que deja caer una sombra de proyecto al margen sobre este juego pero que también confirma la intención de hacer un quinto juego en la saga primigenia. Sinceramente, nos parece mucha información junta para tratarse de Kojima, que se pasa el día buscando triquiñuelas para no decir nada en realidad.

Metal Gear Solid: Ground Zeroes ya hace ruido y tiene cosas bastante interesantes con las que empezar con la cuenta atrás. Es lo normal con cualquier juego llamado *Metal Gear* algo, pero esta vez debemos sumarle las ganas de ver el nuevo motor. Esto va a ser la madre de todos los hypes.





■ Arriba: El nivel mostrado en las previews se supone que es pequeño en comparación a la escala general del juego. Derecha: El hype ya se ha desatado. ¿Quién es el cara pocha que presume de ser el tío más malo del mundo? ¿Volgin de *MGS3*? ¿The Fury del mismo juego? ¿Psycho Mantis de *MGS*? Apostamos por el primer caballo, por Volgin.



Call Of Duty: Black Ops II

CONCEPTO ■ Treyarch traslada por primera vez la franquicia COD al futuro. En este FPS combatiremos en el año 2025, con ocasionales flashbacks jugables que nos llevarán a la Guerra Fría de los 70 y 80.

¿Preparados para el nuevo Tren de la Bruja™ de Activision?

Mientras los competidores de Activision asumen la llegada de *COD: Black Ops II* con una mezcla de envidia y pánico (un año más se convertirá en el título más vendido de la campaña navideña, sin que la crisis económica parezca afectarle), millones de usuarios calientan los pulgares y cuentan los días que restan para que echarle el guante al juego que les mantendrá pegados al TV (o al monitor del PC) durante meses y prácticamente todo 2013. Segura de su éxito Activision no ha tenido reparos a la hora de hacer públicas la mayoría de las novedades que ofrecerá el multijugador On-line de *Black Ops II*. Lo más interesante es la incorporación del sistema Pick 10, que nos permitirá diseñar nuestra propia clase desde el principio, con una libertad inédita en la franquicia. Cada arma principal y secundaria, cada mejora y perk, se contabilizarán como un punto, y podremos distribuirlas a nuestro completo antojo mientras no superemos los 10 puntos de marras. Incluso será posible usar dos perks de la misma clase, recurriendo a una Wildcard, o prescindir del arma corta para incorporar una granada extra a nuestro arsenal. También se han introducido los nuevos Score Streaks, que recompensan acciones que benefician al equipo (un premio para esos titanes que se empeñan en recoger la bandera rival mientras los demás se dedican a campear), enfrentamientos entre tres facciones a la vez sobre un mismo escenario y el League Play, que nos permitirá combatir con gente de nuestro mismo nivel (por fin se acabó eso de ser mera carne de cañón frente a adolescentes que acumulan tantos Prestigios como espinillas). Aunque la Campaña del juego también nos llevara a visitar algunos de los escenarios más candentes de la Guerra Fría durante los años 70 y 80, el multijugador transcurrirá íntegramente en el año 2025, lo que se traduce en la incorporación de drones aéreos y terrestres al campo de batalla. Emisores de microondas y visores que nos permitirán distinguir la silueta del enemigo a través de las paredes serán otros de los futuristas gadgets a los que tendremos acceso, en cuyo diseño Treyarch ha contado con el asesoramiento del analista militar P.W. Singer (autor del bestseller Wired To War).

Los zombis (la principal incorporación de Treyarch al legado *COD*) volverán, y por partida triple. Survival mantiene la mecánica de *World At War* y el primer *Black Ops*, con cuatro jugadores resistiendo en cooperativo frente las sucesivas oleadas de muertos vivientes. Grief añadirá un elemento competitivo al enfrentar a dos equipos a los zombis; mientras que Tranzit será una suerte de modo Historia en el que cuatro jugadores recorrerán una tierra repleta de fulanos purulentos viajando de un punto a otro a bordo de un autobús. ALSA meets *The House Of The Dead*.

/// Por el contrario, Activision si ha mantenido un celo feroz a la hora de ocultar qué nos deparará el modo Campaña del juego. Solo se nos ha permitido vislumbrar algunos fragmentos (bastante espectaculares, eso si, con esos 60fps, marca de la casa). La incorporación de las misiones Strike Force, dentro de la Campaña, añadirán un componente de rejugabilidad (inédito en el modo historia de los *COD*), ya que nuestro éxito o nuestro fracaso en ellas cambiará el desarrollo de la trama. Un guion, por cierto, escrito nada menos que por David S. Goyer (guionista, entre otros taquillazos de las tres películas de Blade y la trilogía Batman de Christopher Nolan) y que tendrá como villano de la función a un tal Raúl Menéndez: terrorista, narcotraficante y con la voz de Jordi Mollá en la versión española.

> El guion de la Campaña de Black Ops II es obra de David S. Goyer, guionista de la trilogía Blade y los Batman de Nolan.

En solo unos días comprobaremos si el fenómeno *COD* sigue rompiendo récords o bien empieza a estacionarse. Aunque viendo las desorbitantes cifras que están alcanzando las pre-reservas a uno y otro lado del charco, parece que Activision tiene negocio para rato. Rezaremos para que esta entrega innove tanto como nos han prometido. Aunque sabemos que al fan acérrimo de los *COD* no le gustan los cambios.



INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, PC, Wii U
Origen: Estados Unidos
Compañía: Activision
Desarrollador: Treyarch
Lanzamiento: 13 de Noviembre
13 de Noviembre (Wii U)
Jugadores: 1-18

Perfil del desarrollador

Fundada en 1996, Treyarch pasó de ser considerado un estudio segundón a convertirse en el niño mimado de Activision, tras la fuga de Zampella y West de Infinity Ward y el descomunal éxito del primer *COD Black Ops*. Desde 2001 es propiedad de Activision.

Historia del desarrollador

COD: Black Ops
2010 [Multi]
Call Of Duty: World At War
2008 [Multi]
COD 2: Big Red One
2005 [Multi]
Spider-Man
2002 [Multi]

Apogeo

Treyarch se quitó de encima la sombra de Infinity Ward gracias al éxito de *COD: Black Ops*, el título más vendido de la historia de los *Call Of Duty*, por encima incluso de la último de la saga *Modern Warfare*.



■ Arriba: Hijacked ha sido otro de los mapas multijugador que ya hemos podido probar. Un auténtico matadero a bordo de un yate.



■ Arriba: El nuevo sistema Pick 10 garantiza combates demenciales desde nuestro primer minuto dentro del modo multijugador.
Izquierda: Activision ha permitido a la prensa probar, de manera escalonada durante los últimos meses, algunos de los mapas que incluirá el multijugador de Black Ops II. El frenético Express ha sido uno de nuestros favoritos. Y se convertirá en uno de los vuestros, fijo.

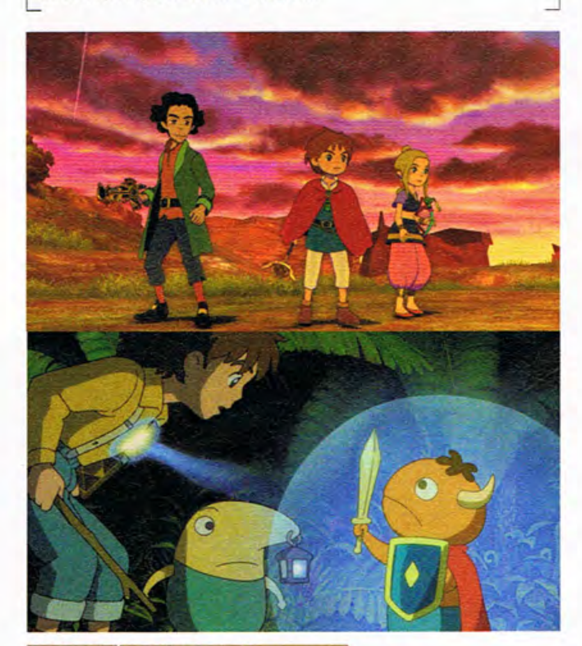
EL ALSA DE LOS MUERTOS

DURANTE SU RECIENTE visita a Madrid, Jay Puryear (Brand Development Director de Treyarch) fue tajante: Black Ops II será tres juegos en uno: Campaña, Multijugador y Zombis. Los muertos vivientes se han convertido en el toque distintivo de Treyarch a la hora de firmar un Call Of Duty, y esta última entrega nos ofrecerá una triple ración de zombis con tres modos de juego bien diferenciados: Tranzit, Survival y Grief. Tras ver en acción a Kennedy, Nixon, MacNamara y Fidel Castro en el anterior Black Ops, nuestra ilusión era ver a Ronald Reagan despachando cadáveres al ritmo de la música ochentera, pero Puryear nos arrojó un jarro de agua fría. Nos quedaremos con las ganas de ver el tupé de Ronnie en este juego.





■ Arriba: Algo pasa en el jugador de largo recorrido cuando ve la posibilidad de montar en un bicho alado para recorrer un mundo. Algo muy bonito, muy pixelado, muy de 16-bit. Abajo: El respeto al género de Level-5 es para enmarcar: la presentación antes de la batalla nos remite inmediatamente a los grandes del JRPG, aunque hoy estén caídos en desgracia.



Ni No Kuni: La Ira De La Bruja Blanca

CONCEPTO ■ Akihiro Hino nos cuenta los motivos del retraso del juego más bonito del multiverso. Y por qué el rolazo japonés no morirá mientras exista Level-5 y haga buenos juegos.

El Segundo Mundo del Primer Estudio japonés

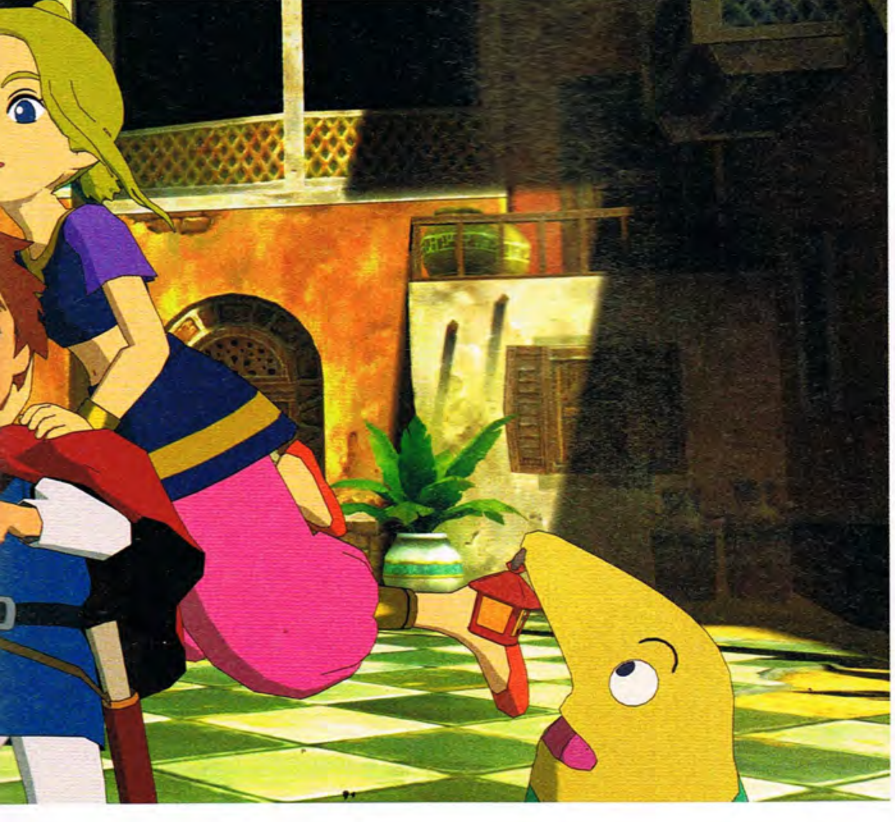
Necesitamos que Ni No Kuni llegue ya. Tú también, lector. En nuestra reciente visita a Japón, donde Namco Bandai nos invitó a unos cuantos periodistas selectos de todo el globo a ver su catálogo para 2013, la estrella era un juego que ya tiene un año. Por algo será. Independientemente de lo que os hemos contado en números previos, todo eso de que es la primera vez que el Studio Ghibli de Miyazaki acepta colaborar con un juego; que Joe Hishaishi pone la música; que Hino, mandamás y fundador de Level-5, está más orgulloso de este título que que un padre primerizo; independientemente de todas esas características que ya de por sí darían para crear expectación en el único estudio japonés que todavía nos excita cuando oímos el término rolazo, la única pregunta que repetíamos los compañeros, enunciada de una u otra forma era: ¿por qué habéis tardado tanto? Hino nos contó que el proceso de localización había sido supervisado al dedillo por ambos estudios y que se habían encontrado algún que otro problema a la hora de preparar la edición especial.

Dicha edición es un mamotreto que incluye el libro de magia presente en el juego en formato físico, con todos los conjuros, pistas y más amor que el que te dieron tus tres últimas ex. En cuanto al doblaje, tanto Ghibli como Level-5 querían algo muy mimado: voces en japonés y en inglés, texto en lo que os dé la gana. La historia es simple: Miyazaki se encontró un día, hace tiempo, con uno de esos cubos de escoria a los que llamamos ediciones occidentales de una de sus películas y, desde entonces, si Ghibli no puede supervisar directamente cada doblaje (que en la salida occidental de un juego estamos hablando de unos cuantos idiomas, normalmente en manos de quien te lo haga más barato), pues no se hace más que una versión y punto. Como los de las películas están ocupados haciendo más películas y Hino prefiere invertir su contacto con ellos en convencerles de que vuelvan a trabajar juntos, esta vez adaptando Level-5 una franquicia de Ghibli (*El Castillo en el Cielo* quiere adaptar a videojuego, ni más ni menos), pues el juego se queda con textos en castellano bien cuidaditos y dos pistas de audio. La occidental ha hecho también algunos cambios en los personajes, con lo

> "No creo que los JRPG estén en crisis porque estén obsoletos. Nuestros juegos no notan rechazo ni se les acusa de falta de ideas."

FANTASÍA DEFINITIVA

QUE ES mucho más que final. La idea de Hino es que Ni No Kuni fuera su juego de aniversario: nada de franquicias, nada de sistemas pre establecidos, nada de presión de terceros para desarrollar el sistema de combate. Si hasta la fecha el estudio japonés había demostrado una tremenda inventiva para reinventar el caduco género de los JRPG, aquí se han reservado sus mejores ideas: el posicionamiento de los personajes en combate, su fusión entre tiempo real y turnos y la capacidad de dominar monstruitos para que combatan por nosotros cual Pokémon... cogen lo mejor de dos historias longevas, la del rolazo japonés y la del propio estudio, y las funden en un tratado de cómo hacer atractiva la parte más menospreciada de los JRPG. Combatir en Ni No Kuni es tan placentero -a la par que desafiante- como sumergirse en el resto de los aspectos de su mundo de ensueño.







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PS3
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Level-5
Lanzamiento: 25 de enero
Jugadores: 1

Perfil de Level-5

Level-5 tiene un estadio de fútbol de la J-League en su Fukuoka natal. Lleva haciendo juegos desde 1998 (todos supervisados y/o diseñados por Hino, tal cual) y son los creadores, entre otros, de *Inazuma Eleven* y *Profesor Layton*. Devolvieron la vida a *Dragon Quest* y tienen su propia plataforma de juegos para móviles en Japón. Hacen de todo.

Historial

Ni No kuni
2011/13 [PS3]
Dragon Quest IX
2009 [DS]
Inazuma Eleven
2008 [DS]
Rogue Galaxy
2005/07 [PS2]

Apogeo

Sin contar *Ni No Kuni*, nos ha vuelto locos una cosita medio rolazo medio *Animal Crossing* que hemos visto en el TGS. *Fantasy Life* se llama. Y *Dragon Quest IX*, siempre.

que Drippy, el muñecajo que pone en marcha toda la historia de Oliver, ahora es galés.

/// Cuestiones idiomáticas aparte, lo que más nos dolió de la visita fue poder probar el juego ya en su versión inglesa, con dos demos bien vigiladitas para que no nos saliéramos del guion, y saber que aún nos quedan meses para tenerlo entre manos... Y poder enterarnos, claro. Nuestro director hace tiempo que se agenció la versión japonesa y su tuiter cuando habla del juego parece un trino de pájaro en celo.

No es para menos. La propuesta de Level-5 es seductora incluso para los menos aficionados y convencidos de esa injusta fama de obtuso que tiene el rolazo japonés. Después de todo, es el estudio que puso a gente como mi madre a jugar a *Profesor Layton* y le dio una vida increíble a *Dragon Quest* en dos ocasiones diferenciadas: si alguien sabe cómo convencer a la masa de que se acerque a un juego, son ellos. O, como decía Hino en otra entrevista que tuve con él, "no creemos en las diferencias culturales como obstáculo. Yo hago juegos japoneses porque soy japonés y pertenezco a un estudio japonés. Si el género está en crisis es porque no se hacen buenos juegos, no por el país del que vengan". Toma, Capcom. Toma, Square. El "platac" del corte de mangas todavía resuena.

A finales de enero, de todos modos, nos llega el juego más hermoso de todos los tiempos: hecho por los mejores, en una experiencia irrepetible de manos de uno de los pocos estudios que salvaríamos de un ataque de Godzilla. Que sí, que tiene un año encima. Como si fueran tres: va a quedar como uno de los juegos de esta generación. Fíense.

JAVI SÁNCHEZ

■ Abajo: El sistema es tan dinámico como parece. Aquí Oliver y el Doron de Esther le pegan a una planta utilizando un cuquísimo sistema de menús en forma de bocadillos de cómic.





■ Arriba: Posiblemente el aspecto más brillante del juego, cinemáticas aparte, sean las ciudades. La fusión con el estilo Ghibli que ha alcanzado el cel-shading de Level-5 convierte cada paseo en parte de una peli de animación de extraordinaria belleza. Mira Nintendo, mira lo que te pierdes por renunciar a Wind Waker.

Arriba: La saga Tales Of siempre ha ofrecido secretos en su mapeado, pero el peso de la exploración es mucho más fuerte en esta entrega. Prepárate para sumar muchas horas de juego si quieres encontrar TODO.



Tales Of Xillia

CONCEPTO La saga Tales celebró su 15º cumpleaños con un titulazo que llevó sus conceptos a la modernidad. Nos llega en breve.

El A-RPG en estado puro

Si hubiera podido elegir de verdad qué souvenir traerme de mi visita a las oficinas de Namco Bandai en Tokio, habría tirado la decena de *Super Robot Taisen* y metido a Hideo Baba en la maleta. Verán, tras diez años entrevistando a todo tipo de personajes de la industria, al final te encuentras con que pocos, muy pocos, llegan con el entusiasmo intacto a la cima de su carrera. Baba es uno de ellos: su defensa apasionada de un género en el que cree como nadie (y con razón: en su país *Tales Of* es un puñetero fenómeno de masas, a la altura de *Monster Hunter*) y la capacidad que tiene de explicarte cómo ha hecho avanzar los Action-RPG hasta desembocar en *Xillia* (bueno, en *Xillia 2* ya, pero el desfase entre Japón y Occidente con los doblajes ya se sabe) te dan ganas de agarrar la SNES y desempolvar el *Tales Of Phantasia* y de ahí en adelante. "Hay guiños", explica Baba, "*Tales Of Xillia* conmemora los 15 años de la saga y queríamos capturar todos los elementos que la han hecho célebre. De *Phantasia*, por ejemplo, hemos metido el espadazo vertical de Cress".

Si cito *Phantasia* no es en vano. Aparte de que dinamitó los ojos de cualquier jugador de Super Famicom a mediados de los 90, incorporó un sistema de combate con el objeto de desmentir para siempre el rollito de falsas tiradas y pausas incómodas de otros ARPG: el LBMS [Linear Motion Battle System]. O, en castellano de vellón, el arcadazo, un sistema que se inspiraba en los sueltayoyas de Capcom para llevar su vitalidad y soltura a un género amenazado por ser devorado por sus reglas en cualquier momento.

"En *Xillia* usamos la última evolución del sistema, Dual Raid LBMS, para encadenar combos, hacerlo todo más fluido y permitir una acción más rápida en la que se combienn ataques y movimientos especiales. Todos los personajes pueden contribuir a estos combos, y mejorar sus movimientos y las interacciones entre ellos". Quédense con eso: el patrimonio del combate en tiempo real en el rolazo nunca fue exclusivamente occidental. Lo que pasa es que aquí si el juego no lleva dos efes no hacemos ni caso. *Xillia* intenta cambiar eso con ciertas concesiones. Por ejemplo, la vista en tercera persona ahora es más cercana a lo que estamos habituados (detrás de la espalda) y las proporciones de los personajes son realistas. "No solo las proporciones, toda la escala de juego ha sido aumentada para mejorar esa sensación de realismo: las ciudades, los terri-

> "Hemos metido guiños a todos los juegos de estos últimos 15 años"
>
> HIDEO BABA NAMCO

HACIA LO NORMAL

Hasta ahora, Tales Of nunca había mostrado ningún arrepentimiento de sus inspiraciones más noventeras y japonesas. El peso de lo anime, la estructura simbólica del mapeado, los personajes cabezones Super-Deformed que tantas glorias le dieron a las dos partes de Namco Bandai cuando todavía no estaban juntas… Sin embargo, Tales of Xillia se ha propuesto adentrarse en terrenos más conocidos. Y no por hacerle la pelota al occidental: cada juego de la saga es mirado con lupa por sus congéneres, que no se tomarían nada bien una traición de la saga. Baba simplemente lo define como "un esfuerzo por adecuar Tales Of a este momento". Les ha quedado bien.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PlayStation 3
País: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Namco Tales Studio
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-2

Perfil de Tales Of

Un emporio multimillonario en su país de origen, *Tales Of* ha pasado de saga de rolazos a fenómeno transmedia, con su propio festival, show de tele y demás parafernalia desde sus nada humildes orígenes en aquel cartuchazo de Super Famicom. Casi tres decenas de juegos, y eso sólo contando las series principales y sus spin-offs cercanos. Hideo Baba, su director actual, se fogueó en Tekken.

Apogeo

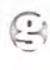
Según Famitsu, el propio *Xillia*. Se llevó un 39/40 como un solete de grande. En mi corazoncito está entre *Phantasia*, *Symphonia* y *Vesperia* (¡un Tales Of exclusivo de 360! Lloré mucho. Lloré más cuando los CENSURADO hicieron un port de PS3).

torios, todo está por primera vez ajustado a una escala humana. Entre eso y la captura de movimientos para las secuencias cinemáticas, creo que nos ha quedado el *Tales Of* más cercano al realismo hasta la fecha".

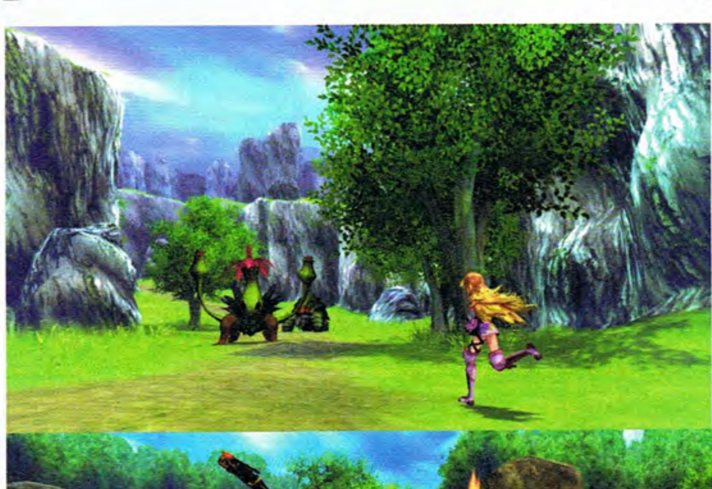
/// No seré yo el que se queje del cambio: la huída del estilo super-deformed y los grandes escenarios son casi una obligación para competir en el mercado occidental. Pero no son los únicos elementos: la historia ahora se cuenta desde el punto de vista de dos personajes distintos. "Calculo que recorrer todo, completar el juego agotando las posibilidades de Jude y Milla, debe llevar como mínimo más de 100 horas". Y eso si uno no es un fanático del completismo. Servidora tiene un TOC que le empuja a llevar todo lo aumentable al máximo: Baba no tiene calculado cuánto puede llevar eso.

Así que los elementos están ahí: una historia más pegada a tierra en un entorno gráfico renovado; un sistema de combate que nada tiene que envidiar a los arcade, pero que cuenta con la espectacularidad de "las magias" del rolazo (que en la saga se llaman Artes, también en Japón); y un mundo abierto para que los que estén marcados a fuego por *The Elder Scrolls* puedan darse un paseíto sin miedo por un título que, en lo que a repartir se refiere, se lo curra bastante más que la superproducción occidental media. Mientras nuestros estudios (bueno, y Square también, eh) han confundido simplificar con quitarle opciones al jugador, Hideo Baba se ha limitado a hacer lo que sabe, a creer en su serie, pero de forma más abierta y accesible. *Tales Of Xillia* lo tiene todo para romper el techo de cristal de la saga en Occidente.

JAVI SÁNCHEZ

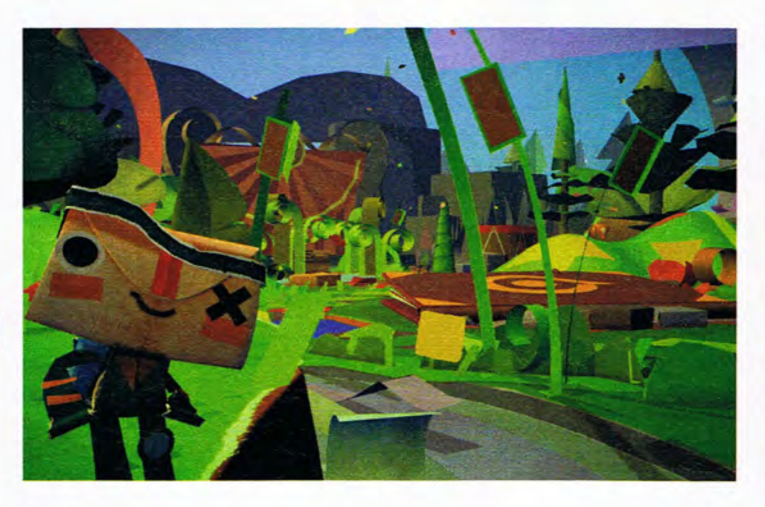


■ Abajo: Si algo nos gusta de los ARPG, es que te dejan decidir el ritmo de los encuentros. El rollo aleatorio debería extinguirse para siempre de todos los géneros. Excepto Poké... No, de Pokémon también.





■ Arriba: Tortazos elementales y jarana de personajes haciendo apoyos y ataques encadenados: Xillia es el combo perfecto entre rolazo y arcade de yoyas y nos encanta.



■ Abajo: *Tearaway* forma parte de la estrategia de Sony para dar a su portátil la segunda oportunidad que se merece.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS Vita
Origen: Reino Unido
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: Media Molecule
Lanzamiento: Principios de 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Media Molecule no es un estudio viejuno con un dilatado historial, pero en sus pocos años de vida el equipo ha parido dos juegos clave de una consola, ayudados por un montón de manos extra dispuestas a explotar su fórmula creativa. Sin lugar a dudas, la saga *LittleBigPlanet* no será olvidada con el tiempo.

Historial

LittleBigPlanet Karting **2012 [PS3]**
LittleBigPlanet Vita **2012 [Vita]**
LittleBigPlanet 2 **2011 [PS3]**
LittleBigPlanet **2008 [PS3]**

Apogeo

Mientras que el original dio el "Juega, crea, comparte" a las masas, fue *LittleBigPlanet 2* el que demostró todo el potencial de la franquicia. Y aún tiene que ser superado.

Tearaway

CONCEPTO

■ Persigue y entrega un mensaje en un mundo de papel que te deja interactuar con él tocándolo, pinchándolo y desgarrándolo. Casi suena cruel, pero no, es adorable.

¿Será Tearaway el éxito sin precedentes que tanto necesita Sony para su portátil?

Es algo muy de Media Molecule eso de que *Tearaway* naciera como resultado de los deseos de un desarrollador de ver sus dedos atravesando la pantalla de PS Vita. De ese germen surgió el nuevo juego del estudio: la historia de un personajillo llamado Iota, que vive en un mundo hecho de papel y que tiene una misión: hacerle llegar un mensaje al jugador. "Cursi" se queda corto para definirlo.

Pero así son en Media Molecule, un estudio conocido por sus libres pulsiones creativas, por lo que no nos extraña que *Tearaway* sea así. Desde la idea original de meter los dedos en la pantalla, ahora tenemos una jugabilidad táctil como nunca se había visto en Vita hasta el momento. Pon los dedos sobre el panel trasero y toca, el dedo saldrá en el mundo del juego, perforando el papel del que está hecho e interactuando con los personajes en él. Cuando sea necesario cortar un objeto, será muy simple de hacer con un simple movimiento en la pantalla táctil. Es un efecto muy sencillo, pero tremendamente inmersivo y que genera una unión particular con el juego.

■ Abajo: Por mucho que los desarrolladores digan que el control no se sentirá como algo forzado, lo cierto es que alguna de las mecánicas sí se perciben así.

Por suerte, no se trata de algo metido con calzador como en otros muchos juegos que han querido aterrizar en Vita añadiendo alguna característica táctil totalmente secundaria. La aproximación de Media Molecule durante el desarrollo ha sido deliberada, con resultados interesantes e innovadores y bastante únicos en lo que se refiere a la interacción consola-pantalla-jugador. Esta es una de esas pocas veces en la que la palabra 'visceral' no suena a fantochada de desarrollador, porque en realidad puede definirse así.

Tearaway se percibe como cualquier otra aventura 3D, al menos hasta que salen a relucir los elementos propios del control. Se puede cambiar, por ejemplo, la piel de un alce en un proceso nada traumático ni gore. Al tomar una foto de un material con la consola, se puede usar como pelaje para el animal, que lo mismo luce como un azulejo que como un vaquero del Zara.

Y mientras juegas, el juego está prestando atención a todo lo que haces. *Tearaway* anota las misiones que juegas y cómo las juegas, cómo personalizas tu personaje y el mundo a su alrededor. ¿Con qué intenciones? Una vez más, con las más cursis posibles: el mundo que rodea a Iota y el mensaje que anhela entregar se ven modificados por cómo jugamos. Todo lo que hagas, al final, se supone que importa. Ya veremos qué pasa cuando saques texturas obscenas para los animales.



"Durante el desarrollo del título hemos tratado de jugar con todas las posibilidades de Vita"
REX CROWLE MEDIA MOLECULE





■ Arriba: "Soy un amante de los juegos de plataformas de antaño", dice Moore. "Quise incorporar su lenguaje de esos juegos, porque todo el mundo sabe correr y saltar. Es como nuestra cámara de cine, nuestra forma de transmitir algo."

Puppeteer

CONCEPTO ■ Que parece *LittleBigPlanet*, sí, pero no lo es. Esto es un plataformas de vieja escuela que se escenifica en un teatro, en directo. ¡Oh!, y puedes ponerte una hamburguesa por cabeza.

Rodarán cabezas... de trapo

Es un cliché del mundillo, el de los padres regañando a sus hijos para que dejen de jugar con los marcianitos y salgan a la calle. Ahora, esos niños han crecido y parece haberse producido un pequeño cambio de roles, o al menos, ese es el caso del director de Sony Japan, Gavin Moore.

"*Puppeteer* fue una idea concebida para reactivar la imaginación de mi hijo", dice el *gaijin* británico. "Los juegos de hoy tienen mucha calidad y una tecnología asombrosa, pero los niños se han acostumbrado a ello. Hubo una vez en la que mi hijo jugó como 30 segundos a uno de estos juegos y decidió que mejor se iba a jugar fuera. Como padre, eso está bien, pero como creador de videojuegos, pensé: 'Vaya, ¡eso si que ha sido una sorpresa! ¡No debería irse a jugar fuera, debería viciarse a los videojuegos!' Cuando era niño, jugabamos todo el día a la consola en casa y no queríamos salir del salón".

El resultado de este razonamiento fue *Puppeteer*, uno de los curiosos anuncios hechos en la Gamescom por Sony, que mezcla el plataformeo de vieja escuela con un mundo tan impredecible e icónico como el de cualquier *Mario*.

El juego tiene lugar en el escenario de un teatro, en cuyo marco siempre presente en la pantalla se alternan los mundos. Pantallas y ambientes, con los viejos desplazándose al fondo cuando llegamos a uno nuevo. Es una idea delirante, que transforma delante de nuestros propios ojos, cada cuarto de hora, todo lo que vemos. "Quería hacer algo que se moviera, y algo que absorbiera al jugador", comenta Moore. "Como diseñador de videojuegos que quiere hacer esto para su hijo, quiero mantenerle pegado a la silla jugando sin saber qué va a pasar".

La historia de este mundo no es menos imprevisible. Eres Kutaro, un niño que ha sido convertido en una marioneta y al que después le arranca la cabeza de un mordisco el tiránico Rey Oso Lunar. Kutaro puede 'vestir' otras cabezas que encuentre por el mundo y que le dan poderes nuevos. Si se pone una hamburguesa sobre los hombros, por ejemplo, convierte objetos en trampolines con forma de bocata. Si se pone una araña, puede acceder a áreas restringidas.

Puppeteer tiene otra mecánica clave: un par de tijeras llamado Calibrus. Se manejan con el stick derecho y permiten a Kutaro cortar enemigos en dos, rasgar telas para subir a diferentes alturas y, en determinado momento, atravesar una bandada de murciélagos para impulsarse por los aires.

Todo luce muy original e imaginativo, un choque de diseño oriental y occidental que recuerda a los tiempos donde la imaginación primaba sobre la fidelidad gráfica y la potencia bruta. "Dará un montón de experiencias distintas a la gente. La jugabilidad es la protagonista, queremos que sea una experiencia novedosa. Sony nos concede una gran libertad creativa para explorar y así poder ofrecer algo original y nuevo", concluye Moore.

■ Above: *Puppeteer* se escenifica delante de una audiencia que aplaudirá o abucheará nuestras acciones. Estate quieto un rato y empezarán a cuchichear y toser extrañados.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3
Origen: Japón
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: SCE Japan Studio
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1 (más por confirmar)

Perfil de Gavin Moore

Gavin Moore ha formado parte de la industria desde los años noventa, cuando empezó a trabajar en Mindscape. Con los años, ha ido alternando sus labores en diferentes compañías como animador y director de arte, algo que se nota rápido en el estilo de *Puppeteer*. Se unió a Sony en 1998, y a Sony Japan en 2003, donde desarrolla este exclusivo de PS3.

Historial de Gavin Moore

Siren **2003 [PS2]**
Esto es Fútbol 2 **2000 [PSone]**
Warhammer: Shadow Of The Horned Rat **1996 [Multi]**
Out To Lunch **1993 [Multi]**

Apogeo

El trabajo más destacado de Moore fue la incursión de Sony en los mundos criminales abiertos: *The Getaway*, lanzado allá por el 2002.

SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

HOTLINE MIAMI

Formato: **Mac, PC**
Compañía: **Devolver Digital**
Desarrolladora: **Dennaton Games**
Lanzamiento: **Ya a la venta**



CON ESTO de que está ganando todos los premios indis habidos y por haber mientras pasa de una convención a otra, parece que *Hotline Miami* es ese juego que tendrá que gustarte para sentir que estás entre los guays. Ambientado en los criminales años ochenta, el juego traslada mecánicas actuales a la perspectiva cenital, con un montón de sangre y escopetazos a velocidad de vértigo.

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX

Formato: **PlayStation 3**
Compañía: **Square Enix**
Desarrolladora: **Square Enix**
Lanzamiento: **2013**



OTRA SEÑAL más de que aún queda mucho para *Kingdom Hearts 3*. *Kingdom Hearts 1.5 HD ReMIX* une el remake del juego de GBA, *Chain of Memories*, con el primer juego de PS2 e introduce un montón de cinemáticas de *358/2 Days*. Está muy bien que lo fans puedan volver a jugarlos y blablablá, pero recordemos que deja fuera, quizá para otro remix, a *Kingdom Hearts II* y *Birth By Sleep*.

ANGRY BIRDS STAR WARS

Formato: **iOS, Android**
Compañía: **Rovio**
Desarrolladora: **Rovio**
Lanzamiento: **8 de noviembre**



¿*PERO ES* que el expolio de *Star Wars* nunca va a tener fin? Productos como la película de *Padre De Familia* son bien recibidos, ¿pero OTRO *Angry Birds*? Ya se han visto un par de niveles en un vídeo publicado y, bueno, está bien ver cómo un AT-T es derribado por un pollo rosa con las empanadas de Leia en la cabeza o al pájaro Skywalker cortando maderos con el sable láser, pero sigue doliéndonos todo esto.

CHAOS ON DEPONIA

Formato: **PC**
Compañía: **Daedalic Entertainment**
Desarrolladora: **Daedalic Entertainment**
Lanzamiento: **2013**



UNA DE las mejores aventuras point-and-click salidas de Alemania, *Deponia*, va a recibir una secuela el próximo año. Por ahora, parece una continuación del original, con Rufus, el protagonista, volviendo al montón de basura del que escapó durante el primer juego. Gracias a la chica llamada Goal, con la que colaboró para escapar, hay potencial para hacer un modo cooperativo.

DRAGON AGE III: INQUISITION

Formato: **Multi**
Compañía: **EA**
Desarrolladora: **BioWare**
Lanzamiento: **2014**



PUEDE QUE Bioware se esté desintegrando, con sus fundadores fuera y la saga *Mass Effect* concluida, pero la vida sigue, y el negocio de EA también. El productor ejecutivo Mark Darrah ha confirmado la existencia de *Dragon Age III* en una carta escrita a los fans mucho antes de que el estudio pueda mostrar cualquier material. Por ahora, conocemos el subtítulo y que llevan dos años trabajando en él.

EARTH DEFENSE FORCE 4

Formato: **Multi**
Compañía: **D3Publisher**
Desarrolladora: **Sandlot**
Lanzamiento: **2013**



DADO QUE el *EDF: Armageddon* desarrollado en EEUU fue un parche temporal, esta será la secuela real de la saga creada por Sandlot. Por fin tendrá un cooperativo on-line y encima ha regresado la clase con jetpack de *EDF2*'s, ahora llamados Wing Divers. También un nuevo tipo de bicho, que lanza telas de araña gigantes entre edificios, así que todo apunta a que tendremos un blast-'em-up tremendo.

GOD EATER 2

Formato: **PSP, PS Vita**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Shift**
Lanzamiento: **2013**



EL POPULAR clon de *Monster Hunter* de Namco Bandai tendrá una ambiciosa secuela el año que viene, y cada vez es más y más grande: entornos gigantes, múltiples combates con monstruos y una de las mayores espadas que se han visto. El juego cruzado entre Vita y PSP es una buena idea. Como *Monster Hunter* apunta a ser un exclusivo de Nintendo, Sony ha buscado un remedio.

GUNDAM BREAKER

Formato: **PS3, PS Vita**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **2013**



UN TOQUE de *Gundam* mezclado con la idea de *Toy Soldiers*, así es el próximo juego de licencias de Namco Bandai, en el que tomamos el control de los popularísimos Gundam de plástico en lugar de un robot gigante 'real'. En la mayoría de escenarios, no se nota la diferencia, pero el trailer con un par de Gundam luchando en lo alto de un casino es simplemente delirante. Ya veremos si funciona.



APLAZADO - Soul Sacrifice (PS Vita)

El juego de acción y terror para cuatro jugadores que supondría el gran regreso de Keiji Inafune, *Soul Sacrifice*, ha sido aplazado hasta la primavera de 2013. Mejor, así podremos ahorrar para una Vita.

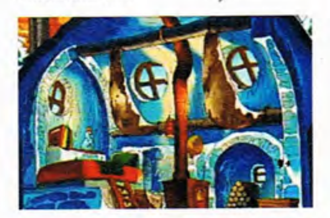


CANCELADO - NBA Live 13 (Multi)

Como se dieron cuenta de que no tendrían su nuevo juego de la NBA listo en octubre, EA ha decidido que, para lanzarlo a mitad de temporada, mejor no lanzarlo y ponerse mejor a trabajar en el del año siguiente.

PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACIES

Formato: **3DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrolladora: **Level-5**
Lanzamiento: **2013**



DEBEMOS ACABAR con esta tradición japonesa de sacarnos siempre ventaja de un juego de *Layton*. La sexta iteración de la saga ha sido anunciado y parece haber crecido bastante en tamaño. *Azran Legacies* monta a Layton en un avión y lo pone a resolver puzles a nivel mundial. Aún tenemos por ver cómo conseguirá que sus zorros y pollos no se coman entre sí en un espacio tan pequeño.

ACE ATTORNEY 5

Formato: **3DS**
Compañía: **Capcom**
Desarrolladora: **Capcom**
Lanzamiento: **2013**



PHOENIX WRIGHT vuelve al oficio de la abogacía, por fin, y desbanca a Apollo Justice como protagonista. Ahora contará con un dispositivo, llamado en inglés Heart Scope, que le permite examinar el estado emocional de los testigos y, al ser su debut en 3DS, aprovechará la potencia extra para cambiar de diseño, del sprite al 3D. Tranquilos: Shu Takumi, creador de la saga, estará en el ajo.

STAN LEE'S VERTICUS

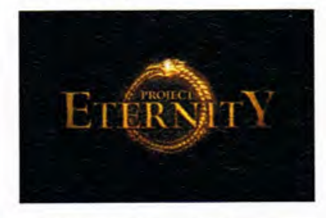
Formato: **iOS**
Compañía: **Moonshark**
Desarrolladora: **Controlled Chaos Media**
Lanzamiento: **Finales de 2012**



STAN LEE salta de un medio a otro como quien se cambia de chaqueta. Su debut en los videojuegos es *Verticus*, codiseñado y narrado por él mismo. Su mecánica es de esas obsoletas y su historia, más de lo mismo: se trata de un juego de caída infinita con un sistema de mejoras seguramente basado en microtransacciones. Más vale incluir algo original para impresionarnos, porque si no...

PROJECT ETERNITY

Formato: **Mac, PC**
Compañía: **Obsidian Entertainment**
Desarrolladora: **Obsidian Entertainment**
Lanzamiento: **2014**



EL PROYECTO financiado en Kickstarter alcanzó sin problemas los 4 millones de dólares, sobrepasando por mucho su meta inicial de 1.1 millones. Si tenemos en cuenta los antecedentes de Obsidian (*Fallout*, *Icewind Dale* and *Planescape: Torment*) y la gente implicada, podemos esperar un relato excelente apoyado en la experiencia. Todavía hay mercado para la vieja escuela RPG.

BOX!: OPEN ME

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Sony**
Desarrolladora: **PlayStation CAMP**
Lanzamiento: **Finales de 2012**



DEL MISMO estudio que nos trajo *Tokyo Jungle*, ahora recibimos otra cosa ridícula que probablemente funcione. Es un juego de realidad aumentada para Vita en el que los usuarios colaboran para abrir una caja moviendo la consola y tocando la pantalla o el panel trasero. Cuando la gente se canse del *Curiosity* de Tito Moly, que se pasen a esta otra rayada.

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2

Formato: **Multi**
Compañía: **Tecmo Koei**
Desarrolladora: **Omega Force**
Lanzamiento: **Febrero 2013**



EL EQUIPO de *Dynasty Warriors* sigue con su particular culto al manga de los ochenta tras fallar miserablemente en 2010 con su primer juego. Es lo típico de siempre, con los mismos personajes, pero una nueva mecánica que pausa la acción y permite lanzar los mil puños donde queramos. Podría ser bastante interesante y acercarse a la idea original del manga. ¿Se parecerá a *Metal Gear Rising*? Ni de coña.

CHRISTOPHER COLUMBUS IS AN IDIOT

Formato: **PC**
Compañía: **Hardcore Gaming 101**
Desarrolladora: **Kurt Kalata**
Lanzamiento: **TBA**



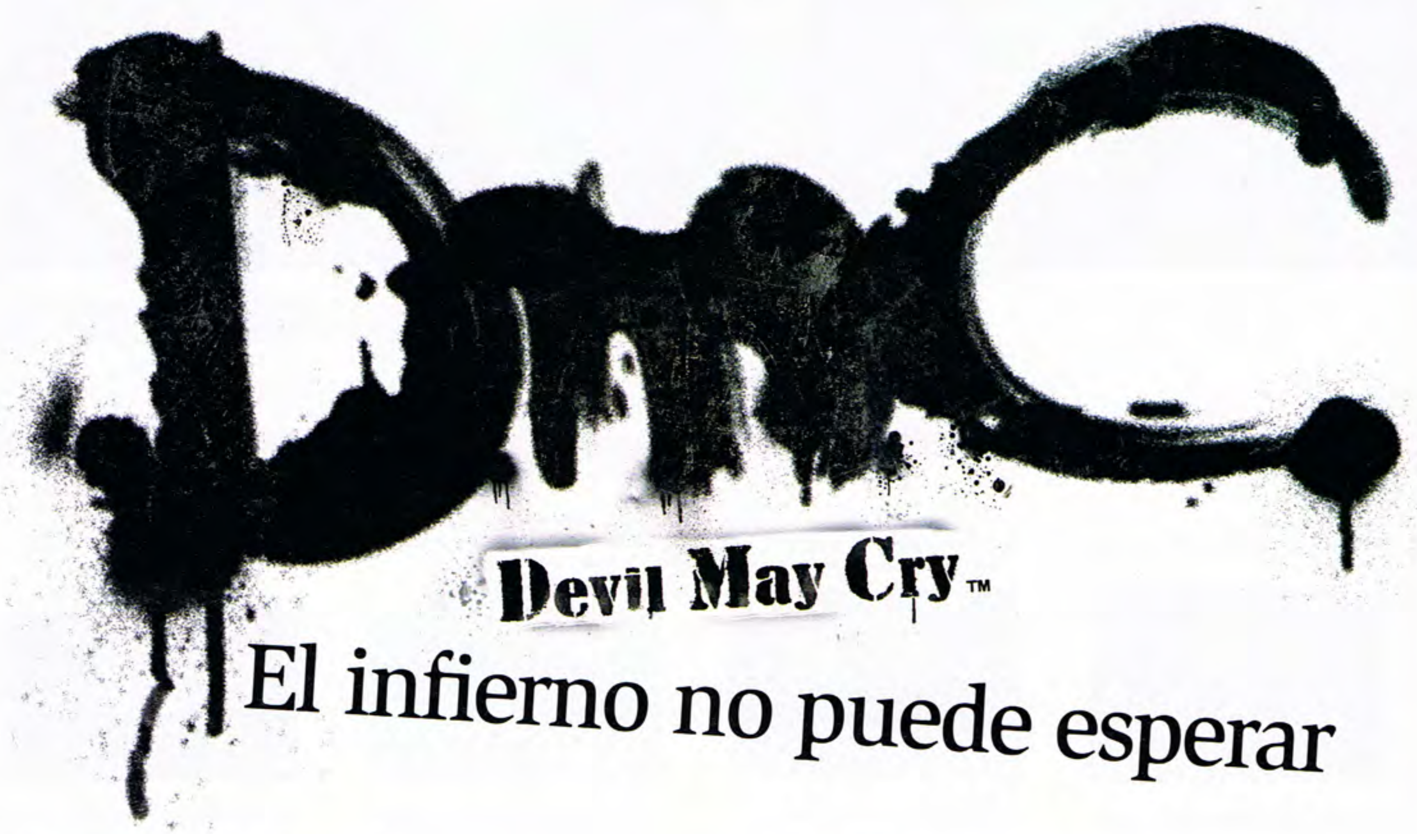
TRAS ESCRIBIR la enciclopedia *Guide To Classic Adventures*, Hardcore Gaming 101 y el genio de Kurt Kalata se han embarcado en el desarrollo de su propio juego, llamado *Christopher Columbus Is An Idiot*. Es una aventura a lo LucasArts que cuenta con cierta temática histórica. Kurt anda ahorrando para pagar a un artista y un músico, así que el juego probablemente no sea una maravilla gráfica.

ETRIAN ODYSSEY IV: LEGENDS OF THE TITAN

Formato: **3DS**
Compañía: **Atlus**
Desarrolladora: **Atlus**
Lanzamiento: **2013**



ATLUS POR fin ha confirmado el lanzamiento estadounidense de la cuarta entrega del RPG más perro del mundo. Pero como 3DS tiene bloqueo regional, probablemente tengamos que seguir esperando hasta vete tu a saber cuándo para catarlo. ¿Puede algún valiente publicarlo a este lado del charco para que por fin tengamos una sesión de crueldad inhumana en forma de dungeon crawler, por favor?



El infierno no puede esperar

Durante la primera fase del juego y tras atravesar un muro de escombros, a Dante le cae en la cabeza una peluca blanca. Se mira en un espejo, se la sacude y suelta algo así como: "Ay, los viejos tiempos. Nunca volverán". La polémica con el cambio de aspecto del protagonista de *Devil May Cry* es algo con lo que han vivido a diario en Ninja Theory, pero eso no ha frenado su trabajo. Y viendo lo que han conseguido con este nuevo Dante, sinceramente, que le den al anterior. Porque como nos dejaron claro en la visita a sus estudios en Cambridge, a veces los tiempos cambian, pero los ideales se mantienen. Si en los años sesenta la rebeldía se identificaba con llevar el pelo y la barba largos, ahora todo eso es simplemente una moda. Lo mismo pasa con el rock, las pintas de tipo duro y las melenas lacias: ya no significan lo mismo. ¿Por qué se debe mantener una imagen anticuada en un personaje de nuestros tiempos? Así nace el nuevo Dante, hijo de las nuevas tendencias musicales, de moda y convulsiones sociales.

Esta rebeldía no queda patente solo en su espada, Rebellion, sino en toda clase de detalles de su personalidad. Como huérfano escapado del reformatorio, odia el poder establecido. Resulta extraño que un juego se meta en estos menesteres, pero desde aquel trailer donde un hombre enfundado en una especie de máscara de Anonymous nos llamaba a la revuelta, estaba claro que *DMC* iba a tener un fuerte componente inspirado en la actual crisis. Y no hay nada más evidente que los enemigos a los que nos enfrentamos. No, no me refiero a los que machacamos a palos, sino los que manejan todo el percal: un banquero que maneja la ciudad a través de la deuda, un presentador de noticias que muestra una realidad manipulada y una empresa que vende un refresco, Virility, que, contrariamente a lo que dice su publicidad ("Virility aumenta la pérdida de peso en un 23% y la capacidad sexual en un 69%"), sirve para controlar las mentes de los consumidores. Si no captáis unas referencias tan claras, es porque no vivís en este mundo. En cualquier caso, es curioso ver cómo el demonio ha dejado de tener cuernos y ahora viste de traje y dirige un banco desde un despacho. Así que Dante no es el único que ha cambiado: el concepto del mal es también es diferente en este *DMC*. Pero tranquilos, no vamos a enfrentarnos a hordas de antidisturbios demoníacos, que no habría estado mal. Los demonios menores siguen teniendo esas formas góticas, pero ahora cuentan con un toque más surrealista. Y siguen siendo un montón.

TÍTULO:
DMC: Devil May Cry
PLATAFORMAS:
PS3, Xbox360, PC
COMPAÑÍA:
Capcom
DESARROLLADOR:
Ninja Theory
LANZAMIENTO:
Enero 2013

Los demonios ya no tienen cuernos: ahora visten traje y actúan desde detrás de una mesa de roble.

Justo estas dos influencias, lo gótico y lo surrealista, se pueden emplear para hablar de los escenarios, de la ciudad. Limbo es un personaje más dentro del juego, que se relaciona con Dante y que le pone las cosas difíciles. Pese a ser escenarios de piedra, los edificios están llenos de agresividad y casi parecen cobrar vida con los





constantes movimientos y la presión que ejerce sobre el personaje. Sin duda, un mundo dotado de una belleza inusual, y es en gran parte gracias al uso del color. El cromatismo de este *DMC* es una seña de identidad, tanto suya como del estudio. A medida que avanzamos por los diferentes niveles, pasaremos de escalas rojas a otras azules y verdosas, creando ambientes muy diferentes en todas ellas. Resulta una visión curiosa del infierno, que al fin y al cabo es lo que es Limbo. En lugar de ser oscuro y tenebroso, es más bonito si cabe que la gris y aburrida realidad. Quizá por esto, la música es siempre tan violenta, pasada de volumen y machacona, porque es necesario un contraste de lo bello y lo infernal de Limbo. Las persecuciones y combates al ritmo del dubstep y el rock industrial de la mano de Noisia y Combichrist ahondan aún más en la idea del mundo y del personaje que manejamos.

Volvamos a Dante por un momento, porque nuestro chico duro ahora cuenta con mucho más que una nueva fachada. Sí, es un mamonazo, un chulo pretencioso y egoísta que se siente muy cómodo en la noche, eso no ha cambiado; pero también tiene un interior frágil y carga a sus espaldas con un montón de sufrimiento que trata de ocultar con dejadez o ignorando a quienes le rodean. Todo esto compone un personaje mucho más atractivo, profundo y cercano. La forma de presentárnoslo, por cierto, no podría ser mejor: si en el primer nivel del juego nos lo ponen desnudo y vistiéndose durante una vuelta de campana de su caravana, en el siguiente nivel nos cuentan su pasado mientras explora su antigua casa. Su origen, por cierto, es ligeramente diferente del que conocíamos, pero sigue albergando en sí cierta dualidad. Esta dicotomía queda patente en su forma de luchar a través de las diferentes modificaciones de su espada, capaz de adquirir poder angelical o demoníaco en función del botón que pulsemos. Sí, como en *Castlevania*

■ Esta imagen define mejor a Dante que todo lo que yo pudiera decir de él. Sed buenos y poneosla de fondo de pantalla en el móvil.





■ El sistema de combate es similar al de juegos anteriores, pero hay enemigos vulnerables solo a ciertas magias.

Lords of Shadow, pero mucho mejor. Cada modo de la espada, transmutada en guadaña, apuesta por un tipo de combo, más rápido o más poderoso, así como por agarres distintos, que combinados con el modo normal de la espada, permiten encadenar tranquilamente 20 o 30 golpes seguidos. Pararse a buscar una combinación de pistolas, guadaña ligera, espada y guadaña fuerte resulta muy entretenido y sin duda da un soplo de aire fresco a un sistema ya demasiado visto. Aunque sigue a la sombra de *Bayonetta*, sobre todo en variedad.





El pasado de Dante es algo diferente al que conocíamos

Así que que nadie se asuste. Por muy diferente que sea por fuera el juego, la mecánica de combate es esencialmente la misma: funcionamos por combos, tanto en tierra como aéreos, así como por esquivas, pues sigue sin haber botón de bloqueo. Y las armas y habilidades se siguen desarrollando, como no, con los orbes que vayamos sumando, que serán mucho mayores si conseguimos notas más altas en nuestros combates. Ciertamente, desde el *Devil May Cry* original creado por Kamiya, el estilo de combate no había sido retratado con tanta pureza y claridad.

Si el combate es fiel a los anteriores capítulos de la saga, hay algo que ha cambiado radicalmente. *DMC* cuenta con bastantes momentos de plataformeo, que intentan dar variedad en el



JUGANDO CON EL COLOR

SI ALGO me dejaron claro los diseñadores y artistas de Ninja Theory es que quieren contarnos algo con el color. En una generación donde el marrón y el gris han intentado cubrir todo de solemnidad y dureza, *DMC* apuesta por una paleta de colores tremendamente rica. Es una forma más de contrastar con las previas iteraciones de la saga, y le sienta como anillo al dedo. Además, es toda una seña de identidad del equipo. Recordemos por un momento *Heavenly Sword* o *Enslaved*.





■ Es curioso: el juego lo hace un estudio británico y el actor que da vida a Dante es australiano pero pone acento estadounidense.

■ Las cinemáticas son abundantes y a veces pueden llegar a frenar un poco la acción, pero al menos no hay QTEs en todo el juego.

ENCARNANDO A DANTE

En Ninja Theory son famosos por las estupendísimas expresiones de todos sus personajes. Allá por 2007, *Heavenly Sword* sorprendió bastante en este aspecto, sobre todo por su reparto de actores —empezando por Andy Serkis, el actor detrás de Gollum—. Del mismo modo, *Enslaved* basaba en las expresiones faciales y los diálogos gran parte de la relación entre sus dos personajes. Toda esta experiencia se ha visto volcada en la captura de movimientos y en las animaciones de Dante. Y más allá del realismo y la calidad del doblaje, lo que la animación de verdad consigue es que nos creamos a Dante, y esto es muy importante. La caracterización del personaje quedaría incompleta si no se mostaran por igual su faceta dura por fuera y lo frágil que puede ser por dentro. Sin embargo, las animaciones de combate han sido todas hechas a mano y guiadas paso a paso desde Capcom en Japón. Los motivos son claros: ellos tienen más experiencia en esto y se quería hacer un sistema muy a la japonesa. Si Ninja Theory contaba con total libertad creativa, en este aspecto tuvieron un control más estricto desde Japón. Así que la captura de movimientos queda en exclusiva para las cinemáticas.



■ Esperad a ver cómo se descomponen los edificios ante los pasos de Dante. Es un espectáculo difícil de describir con palabras.

"POR MUY DIFERENTE QUE SEA EL JUEGO POR FUERA, EL COMBATE ES FIEL AL ORIGEN DE LA SAGA"

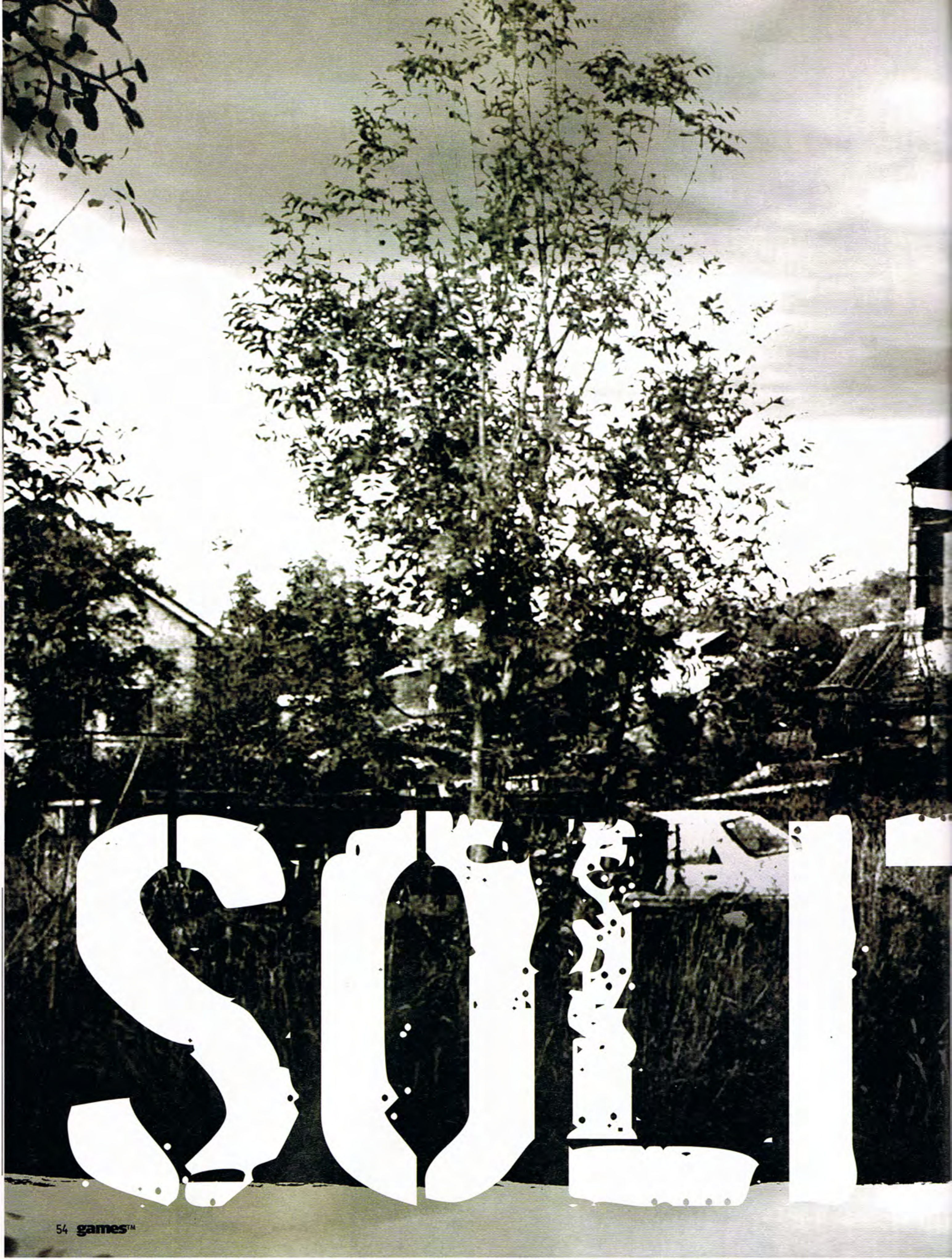
desarrollo y conseguir una dinámica que aproveche los escenarios fragmentados del juego. Empleando dos tipos de gancho, así como un impulso especial en el aire, Dante recorrerá las descompuestas calles, fábricas y parajes imaginarios a saltos. No son aburridos en principio, pero asusta pensar que pueden llegar a dar de lado al combate o suplantarlo como principal mecánica. Por suerte, no tuve esta sensación en los cinco niveles que pude probar, pero es un miedo que tengo ahí.

DMC es la continuación de un concepto, pero desde una perspectiva diferente. Actualiza la eterna lucha del bien y el mal con unas ideas correctas y propias de los tiempos convulsos que corren. Dante refleja a la perfección esas pulsiones de rebeldía y sufrimiento, llegando a ser, una vez se ha probado el juego, uno de los personajes mejor definidos con los que me he topado en bastante tiempo. Probablemente, eso es lo que necesitan los fans que tanto han criticado su pelo negro: probarlo, porque se verán identificados con él. Y cuando vean que la espada y sus nuevas variantes siguen manejándose con la misma soltura de antes, abrazarán esta nueva colorista, plataformera y cínica visión de la saga.

BRUNO LOUVIERS

ante es una specie de yler Durden nfluenciado por l rock industrial más hecho olvo por dentro e lo que deja ntrever




SOLI

EL MOD INDIE DAYZ SE HA CONVERTIDO EN LA SORPRESA DEL VERANO. UN MILLÓN DE USUARIOS DESPUÉS, SE CONVIERTE EN UN TÍTULO POR DERECHO PROPIO.

TÍTULO: **DayZ**
PLATAFORMA: **PC**
DESARROLLADOR: **Dean Hall**
COMPAÑÍA: **Bohemia Interactive**
LANZAMIENTO: **Disponible (mod), Finales de 2012 (juego independiente)**

Historia real: media docena de n00bs aparecen en una playa y se arrastran hacia la costa, como si estuvieran en Normandía en 1944. Espoleados por su espontánea camaradería, y confiados por un falso sentimiento de seguridad por la aparente ausencia de peligros mortales, salen a tierra firme. Allí se dejan llevar por el realismo de Chernarus y comienzan a rastrear la zona, ajenos a la devastadora condenación a la que están destinados.

Un extraño hace su aparición en la escena. No habla, ni siquiera para responder a sus ingenuos saludos, y aunque porta un hacha, su auténtica arma es el conocimiento: sabe que va a asesinar brutalmente a esos jugadores, solo porque puede hacerlo. Comienza a asestar mandobles a cada uno de ellos y entonces, cuando se arrastran preguntándole por qué hace eso, reciben una auténtica masacre como única respuesta.

Esa es la historia favorita acerca de *DayZ* del creador de este cada vez más popular mod de *Arma II*, Dean Hall. Una cruel lección para todos los nuevos jugadores de este juego de supervivencia zombie. Para nosotros, esta historia subraya un importante paralelismo con otros cuentos de hadas en formato sandbox para PC, como *Minecraft*, cuyo explosivo éxito aún reverbera en nuestras cabezas. En ambos juegos indi, se suelta al jugador en un mundo abierto y se le proporcionan las herramientas para sobrevivir, pero no los desafíos: esos llegan de otros jugadores y de él mismo. En este caso, tu destino no depende del comportamiento de hordas de infectados o del capricho de un Creeper, sino en el ánimo de la población controlada por un jugador que habita en el área a donde decides moverte.

"La clave es que la gente tiene una tendencia natural a contar historias," nos cuenta Hall cuando le preguntamos por el reciente éxito de *DayZ*. "Es eminentemente humano, y con la mayoría de los juegos esa historia te viene dada por el diseñador o desarrollador. Con *DayZ*, experimentas tu propia historia. Y según la experimentas, vives una serie de emociones muy intensas. Después, además, sientes la necesidad de contarlo a otras personas, así que de repente tienes a un montón de gente posteando acerca de esta experiencia loquísima que has vivido, o escribiendo sobre ello en foros. Todo explotó a partir de ahí."

Historias como la que contábamos al principio surgen con frecuencia en los subforos 'Bandit Campfire' y 'Survivor HQ' del foro de *DayZ* y de vez en cuando, aquí y allá, alguno obtiene un eco más amplio gracias a ese estilo de mecánica emergente que saca a juegos indis como *DayZ* fuera de su nicho y lo exhibe ante las masas de jugadores. Hall nos cuenta la historia de la 'viuda negra', una bandida haciendo el papel de damisela en peligro, atrayendo a los jugadores hacia una muerte segura para saquearlos. O el doctor que hace las veces de buen samaritano digital y que pone su propia vida en



peligro para socorrer a los desdichados que vagan por los páramos. Las historias son la razón de que *DayZ* haya pasado de ser un mod relativamente desconocido de *Arma II* sustentado en dos servidores a convertirse en solo tres meses en un fenómeno indie con más de un millón de jugadores únicos en más de mil servidores.

Es la idea a la que aspira el juego, como tantos otros de estilo similar: te deja llevar la diversión a donde quieras, en un escenario no preescrito y rebosante de jugadores con comportamientos igualmente no predeterminados. Por ejemplo, el genial proceso de desarrollo de *Garry's Mod* llamó la atención de Valve cuando fue lanzado como una especie de patio de recreo para el motor Source en 2004. Tampoco tenía objetivos o historia, y posiblemente era un 'juego' menos convencional que *Minecraft* o *DayZ*, con los jugadores creando elementos de todo tipo, desde armas especiales a robots gigantes, pasando por múltiples hijos paródicos de los personajes del universo *Half-Life*. El éxito de *GMod* como un añadido free-to-play animó a su creador Garry Newman y a Valve a lanzarlo de forma independiente, y ahora, *GMod* es casi tan legendario como el juego que lo generó. Juegos como *Freeze Tag*, *Spacebuild* o *Prop Hunt* salieron a la luz, y comenzaron a propagarse las historias dedicadas a su insano ingenio, a las que dedicaríamos varios párrafos si no entráramos en una disgresión brutal con ello. Búscalas, porque vale la pena leerlas; o mejor aún, prueba los juegos si aún no lo has hecho.



¿EL MULTI DE *DAYZ* ES COMPETITIVO O COOPERATIVO? DEPENDE DE A QUIÉN LE PREGUNTES...

"ES UN JUEGO SIMPLE, PERO QUE SUSCITA EMOCIONES COMPLEJAS"

En su día llamamos a este tipo de juegos 'emergentes', y lo aplicamos al tipo de mecánica que ha acabado generando títulos como *DayZ*, pero incluso aunque el equipo de programación del mod no hubiera podido predecir qué iban a hacer exactamente los fans con las herramientas que les proporcionaban, posiblemente sabían que la comunidad inventaría algún tipo de jugabilidad sofisticada. Es lo que tiene, inevitablemente, el lanzar a los jugadores a un escenario sin reglas: se las inventan. Así que la pregunta que le tenemos que hacer al creador de *DayZ* es: ¿por qué zombies?

"Interesante pregunta. Creo que la respuesta viene de los miedos naturales de las personas," responde Hall. "La gente le tiene miedo a un montón de cosas y les gusta pensar cómo se comportarían en una situación de peligro. Cuando la vida cambia, cuando las reglas que rigen nuestra existencia son eliminadas y se reduce todo a tú contra el mundo... la gente quiere saber si tendrían lo que hay que tener para enfrentarse a un mundo así y explorarlo. Los zombis permiten hacerlo. Supongo que son una versión simplificada de los escenarios en los que han ocurrido grandes desastres.

"Me gustó mucho *Left 4 Dead*. Lo jugué un montón cuando vivía en Singapur, es un juego que hace muy bien lo que quiere hacer.



LOS VEHÍCULOS SON POCOS Y VALIOSOS. A MENUDO ACABAN EN MANOS DE GRUPOS DE BANDIDOS.

EL DÍA CAMBIA

Matt Lightfoot, de Bohemia Interactive, nos habla del proceso de convertir DayZ en un juego independiente y qué planes tienen para después.

¿Cuánto trabajo lleva el convertir a *DayZ* en un juego con todas las de la ley?
Bastante. Es menos dificultoso que empezar de cero, eso sí, ya que usamos el motor de *Arma II* como base, expandiéndolo y manipulándolo para mejorarlo y convertirlo en lo que es *DayZ*.

¿Tenéis planes para contenido extra?
Sí, habrá exras. Uno de los grandes cambios será Chernarus Plus, una versión mejorada del mapa de Chernarus. Le sumaremos algunas características geograficas adicionales, así como nuevas ciudades y escenarios, dando a los jugadores más lugares que explorar y en los que cazar y ser cazados.

Dean Hall ha expresado cierto interés en llevar *DayZ* a las consolas. ¿Qué es lo que os lo impide?
Bueno, antes de planteárnoslo tenemos que ver cómo funciona el juego en PC. Cuando Valve llevó a Turtle Rock Studios bajo su manto para que finalizaran *Left 4 Dead*, pudieron hacer muy pronto la secuela, ya que hicieron uso de los recursos que el estudio les proporcionaba.

¿Ves a Bohemia Interactive haciendo algo similar y lanzando un *DayZ 2* rápidamente, quizás aprovechando para sacarlo también en consola?
Bueno, de momento vamos a centrarnos en *DayZ*, que actualizaremos con nuevo contenido después del lanzamiento de la versión alfa. Aún no nos hemos puesto a pensar en un hipotético *DayZ 2*.

Me interesa mucho el terror. Me gusta lo que sugieren títulos como el *Aliens vs Predator* original. Las linternas, las luces parpadeantes... esas pequeñas cosas que crean ambiente me gustan, y de eso iba *DayZ*: un intento de replicar esos elementos que crean tensión para repetir esas sensaciones. Si te fijas, es un juego muy simple con un diseño muy sencillo, pero la tensión que crea es muy compleja, y de ahí es de donde vino la inspiración, y de películas y libros como *La Carretera*. O incluso de *Fallout 3*. Me chifla *Fallout 3*, pero no me gusta la sensación de seguridad que daba; tenías la impresión de que era muy difícil perder y lo único que exigía el juego era invertir tiempo. Podías ,simplemente, avanzar sin perder nada irremplazable, y yo no quería eso. Quería que *'DayZ* fuera... si no te paras a pensar, puedes perderlo todo."

Las historias que cuenta el equipo de *DayZ acerca* de los inconvenientes durante su desarrollo son los auténticos testigos de su triunfo: problemas de capacidad con cada actualización, con los servidores ardiendo al loguearse simultáneamente demasiados usuarios; ataques de denegación de servicio a manos de cyber-criminales deseando acaparar la atención; esfuerzos para mantener firme el concepto inicial de *DayZ* según su popularidad iba creciendo exponenciamente y, por supuesto, en la actualidad, la misión actual de convertir *DayZ* de mod de *Arma II* a juego por derecho propio. "En una fase bastante temprana supe que tendríamos que convertirlo en un juego independiente cuando llegáramos a los 300.000 usuarios. Sabía

CONTAGIO

Estos son los datos de la invasión global de DayZ



MONDO MOD

DAYZ HA DEMOSTRADO QUE LA COMUNIDAD DEL MODDING ESTÁ MUY LEJOS DE ESTAR MUERTA. POR ESO VOLVEMOS LA VISTA A SIETE MODS QUE REDEFINIERON LOS JUEGOS EN LOS QUE SE BASABAN Y QUE CATAPULTARON A LA FAMA A SUS RESPONSABLES

ALIENS TC



Fue uno de los primeros mods que transformaron por completo el juego en el que se basaban. Justin Fisher convirtió el seminal shooter de id Software *Doom* en una perfecta adaptación de *Aliens*. Evocaba perfectamente el tono del original (el nivel inicial es una clase magistral en materia de suspense, aún careciendo de enemigos) e influyó en el ambicioso *Trespasser* de DreamWorks Interactive, de 1998.

COUNTER-STRIKE



Minh Le y Jess Cliffe cogieron el *Half-Life* de Valve y convirtieron su conflicto intergaláctico con aliens en un moderno campo de batalla. La popularidad de *Counter-Strike* motivó a Valve para contratar a los dos diseñadores y que hicieran una versión comercial del mod. Más de una década depués, su atractivo permanece impoluto, y los jugadores continúan abarrotando los servidores, ignorando las encarnaciones y actualizaciones más recientes del juego.

GARRY'S MOD



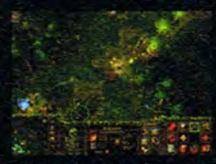
Garry's Mod no es tanto un mod como un patio de recreo para los jugadores, que pueden explorar la potencia del motor Source. No hay objetivos, pero los usuarios pueden utilizar las físicas del juego y una pistola de herramientas para manipular objetos. Por supuesto, su principal contribución a la comunidad han sido los vídeos que han hecho los fans a partir del mod.

DEAR ESTHER



Nacido como otro mod para el motor Source, *Dear Esther* fue lanzado en 2008 por el equipo indi británico thechineseroom. El juego no tiene objetivos claros y se centra en la narrativa epistolar, y gracias a este marco poco convencional el juego fue aclamado por público y prensa y gozó de un remake.

DEFENSE OF THE ANCIENTS



Defense Of The Ancients, más conocido como *DOTA*, tiene 20 millones de entregados jugadores en China, y ha generado su propio género desde que se lanzó en 2003. Es un mod basado en el *Warcraft III* de Blizzard, es uno de los más populares de todos los tiempos y atrajo la atención de Valve, que está desarrollando una secuela con el creador de mods IceFrog.

FREEWORLDS: TIDES OF WAR



Durante años no hubo un buen simulador de batallas espaciales de *Star Wars*, así que la comunidad modder cogió *Freelancer* y le transformó la estética a partir de modelos clásicos de *Star Wars*. Si prefieres una ciencia-ficción un poco más áspera, puedes optar por el lavado de cara inspirado en *Battlestar Galactica*.

TEAM FORTRESS



Team Fortress comenzó como un mod del motor de id para *Quake*. Su innovadora mecánica basada en clases gustó a la comunidad de jugadores de PC, y de nuevo los siempre atentos chicos de Valve contrataron a Robin Walker, John Cook e Ian Caughley para que lo rehicieran como *Team Fortress Classic* y crearan también una secuela.

LA ÉTICA DEL PÁRAMO

¿Tienen ética propia las facciones de bandidos y supervivientes de DayZ? Les preguntamos...

SUPERVIVIENTES

CRONIC

"Desde siempre, nuestra 'civilizada' sociedad nos ha inculcado que hay que respetar los códigos morales desde el momento en que nacemos. Pero cuando esa idea desaparece, ¿cuánto tarda la sociedad en tirar del enchufe y que se desmorone todo, cuánto dura el lujo de los principios y la moral? No: tienes que hacer lo que tienes que hacer. Sin tiempo para dudas. ¿Sabes desde dónde tienes que disparar? Pues acampa allí. Y felices sueños."

STEVE.C

"No dispararé a no ser que la violencia de la situación lo haga imprescindible. Antes mi código era 'No dispararé a no ser que me disparen'. Dispararé si me sigues apuntando después de que te haya pedido que dejes de hacerlo. Nunca dispararé antes de dar múltiples advertencias verbales. Si veo una tienda de campaña, me alejaré. Si veo un vehículo en una zona de no-regeneración, me alejaré. Si me ves cerca de tu tienda, no te preocupes: lo que contenga está seguro. Nunca te robaré los frutos de tu trabajo. Como en la vida real, si puedo ayudarte sin que eso me ocasione daño, lo haré. Si acabo de comer y tengo una lata de judías, y tú estás muriendo de hambre, te la daré; encontraré más. Si necesitas atención medica y yo tengo morfina extra, sangre, vendas o comida, te ayudaré como pueda. Si somos emboscados, te proporcionaré fuego de cobertura para que puedas escapar. Si estás siendo perseguido por zombis, los distraeré. Mi ética es inflexible y no cambia con el apocalipsis. Suelo jugar a títulos de zombis porque encuentro la guerra repugnante"

BANDIDOS

SP45M

"Te destriparía y me comería tu bazo."

HYDRA

"Si sucediera un apocalipsis en la vida real, trataría de no comportarme como un gilipollas. Pero un hombre desesperado puede verse obligado a hacer algunas cosas poco agradables..."

EDWARD B

"Mi supervivencia es, para mí, más importante que tu supervivencia."

JARETHJAMS

"Defenderé lo que es mío y la gente a la que quiero, pero en *DayZ*, que os jodan a todos. Sin resentimientos, chicos."

que el mod como tal no iba a ser capaz de responder a la demanda que se estaba generando. No estábamos preparando literalmente nada para responder a la demanda; todo nuestro tiempo se invertía en solventar problemas concretos. Llegó un punto en el que sabíamos que el mod como tal no sobreviviría."

Otro juego con el que cabe establecer comparaciones es con *Minecraft*: arrancó en 2009 en una versión de prueba de pago y solo un mes después de su lanzamiento en enero de 2011, el boca-oreja le había garantizado más de un millón de usuarios. Para la versión 1.0, tenía 16 millones de jugadores y llevaba 4 millones de juegos vendido. *DayZ* busca, claramente, ventas comparables: el mod es gratuito, pero los tres años en el mercado de *Arma II* y los dos que lleva ya su expansión propiciaron que se catapultaran las ventas del juego a 300.000 unidades en solo los dos primeros meses de vida de *DayZ*.

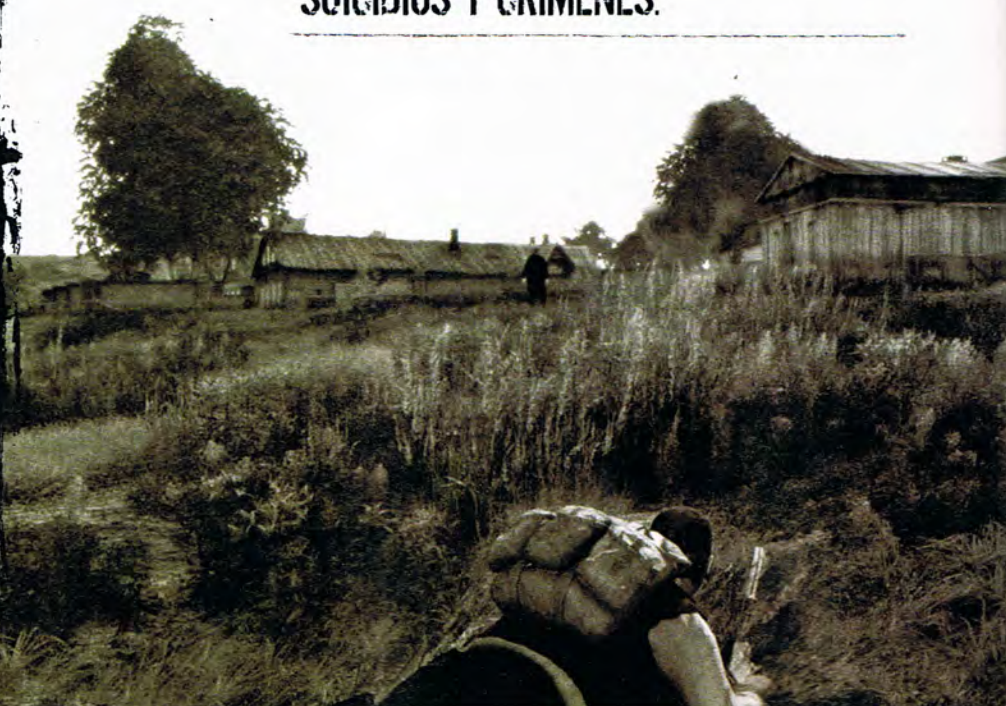
Ahora todo el trabajo se centra en trabajos de mantenimiento para que *DayZ* pase a tener una versión alfa de pago con actualizaciones gratuitas. Pero en términos de contenido también hay novedades, muchas de ellas de orientación adulta: "Es un escenario post-apocalíptico. Drogas, suicidio y asesinato serán tres elementos prominentes en él," dice Hall. "Si eliminamos un par de ellos porque no queremos tratar con temas conflictivos, no estaríamos siendo justos con las posibilidades del escenario."

"Lo que nos está sucediendo es un cuento de hadas para *DayZ*, como lo sería para cualquier mod," afirma Hall. "Supongo que tenemos muchas ganas de que salga el juego independiente de *DayZ*, entre otras cosas, porque estamos experimentando problemas con el mod que solo pueden resolverse si lo hacemos crecer (pathfinding, hacking, problemas con las IAs)... El mod está usando *Arma II* de un modo para el que el juego no está preparado."

Hall aún no se plantea la cuestión de si *DayZ* puede repetir el éxito de *Minecraft*, pasando de sensación indie a fenómeno mainstream, llegando hasta las consolas. "Por el momento estamos en una fase de experimentación, y el PC es estupendo para ello. Si las ventas son buenas, eso quiere decir que la demanda está ahí, y entonces podemos plantearnos qué hacer. Es algo que, definitivamente, podríamos plantearnos en un futuro. *Arma* ya tiene un pasado a ese respecto, habiendo sido portado a 360 [a través de la serie de Bohemia Interactive *Operation Flashpoint*], así que, definitivamente, es una posibilidad que existe."



"ES EL APOCALIPSIS. HABRÁ DROGAS, SUICIDIOS Y CRÍMENES."





CUENTOS DE CHERNARUS

La comunidad de DayZ nos describe sus momentos favoritos...

Z_STATIK_Z

"Una noche estoy dando tumbos por Elektro. Tengo un revólver y veo una bengala en un cadáver. Pienso: 'Es una trampa fijo, pero qué demonios, allá vamos.' La bengala está vacía. Oigo a gente gritándome directamente a través del chat para que me tire al suelo bocabajo y suelte la pistola. Protesto. Uno de mis atacantes comienza a mirar mi mochila. Mientras tanto, le echo un vistazo al equipo que lleva a la vista y le quito sin que se dé cuenta su AKM y un cartucho. Él se dirige hacia su amigo para darle mi único paquete de medicamentos, y mientras tanto, recargo la AKM, los rodeo y los mato. Entonces aparecen un montón de zombies y muero."

MARSHMALLOW

"Siempre juego como superviviente y me tomo como una misión el eliminar a la mayor cantidad posible de bandidos. Una vez estaba al norte de Cherno, y disparos que llegaban de una colina cercana comenzaron a impactar en el suelo cerca de mí. Fui capaz de esquivar los proyectiles y me metí en un bosque, hasta que el francotirador abandonó. Me quedé unos veinte minutos esperando a que apareciera, hasta que a medio kilómetro de allí pude ver una hoguera con dos personas y otra víctima, a la que estaban registrando. Supuse que eran los que me habían disparado, así que lentamente comencé a arrastrarme hasta ponerme detrás de ellos. Con mi CZ, apunté a uno de aquellos salvajes. Click... ¡oom!"

THEPASCH

"Un amigo y yo estábamos de camino hacia Elektrozavodsk en busca de medicamentos, comida, bebidas y munición. Entramos en un bar abandonado, situado en la esquina de un edificio de apartamentos. Nos separamos para registrar el primer piso. Encontré unas escaleras y subí, entrando en el segundo piso, mientras mi amigo permanecía en el primero. Las escaleras estaban situadas en un pasillo muy estrecho y pequeño. Yo iba con las pistolas a punto, registrando el piso, mientras mi amigo hacía lo mismo un piso más abajo. Todo iba bien hasta ahí. Miré hacia mi izquierda, pero mi ratón tocó el lado derecho del teclado, haciendo que lo pulsara sin querer y disparando. Y ese disparo fue oído por ellos. Pude oir zombies gritando, rugiendo, corriendo hacia el edificio desde el que se había producido el estruendo.

"'¡Vienen por las escaleras!' dijo mi amigo. Espera. Las escaleras eran mi única vía de escape. Y venían por allí. Montones de zombis caminando lentamente hacia mí, deseando desgarrar mi deliciosa carne, arrancarla de los huesos. Entonces, entre dos zombies, vi un estrecho hueco. Era una salida. Eché a correr, bajando por las escaleras y llegué a la calle, donde más zombis me estaban esperando. Todos los golpes que recibí allí me hicieron sangrar, y no estaba en muy buenas condiciones... Mi amigo consiguió llegar al tejado del hospital a través de una escalera que ya estaba rodeada de zombis. '¡Te cubro! ¡Ven aquí!', me gritó. Seguí sus indicaciones, rodeando el hospital y buscando una escalera que aún no hubiera sido ocupada por zombis. Me estaban siguiendo, pero mi amigo hizo un buen trabajo liquidando a un buen número de ellos. Finalmente, encontré una escalera que me condujo a una zona segura."

> "TODOS AQUELLOS BANDIDOS MURIERON Y COMENZARON A INSULTARME POR EL CHAT DE VOZ"

COBAAS

"Aparecí en una playa cercana a Kamenka sin nada útil en el inventario, así que decidí ir hacia el norte, adentrándome en el bosque antes de dirigirme al este en dirección a Cherno. Mientras andaba, vi algo que se movía rápidamente cerca de donde estaba. Cuando me fijé mejor, vi que eran tres bandidos. Como no tenía armas no podía dispararles, así que decidí permanecer oculto. Durante cuarenta aburridos minutos los seguí, permaneciendo oculto por el bosque, hasta que llegaron a su campamento y abandonaron la sesión. Entré en sus tiendas y robé lo que necesitaba. ¡Vigilar bandidos tiene sus beneficios!"

HYDRA

"Aparecí en Kamenka, ciudad de la muerte. Un grupo de siete u ocho matones estaban sentados allí, con un arsenal bastante potente. Me divisaron a mí y a otro superviviente, y actuaron amistosamente y toda esa mierda. Nos llevaron a su campamento. Mataron al otro tío por no seguir sus órdenes. Esos bastardos mataron a Timmy. Llegamos a su campamento y me dejan rebuscar en su equipo tanto como quisiera. Me encuentro unos explosivos. Para mi sorpresa, hacen una fogata y se sientan alrededor. Corro hacia el fuego y pongo lo explosivos. Creen que estoy de broma. Me retiro a una distancia prudencial, grito '¡POR TIMMY!' por chat de voz y hago explotar aquello. Todos mueren al instante y comienzan a insultarme por chat. Hablo con ellos mientros cojo lo que me apetece, les robo un helicóptero y lo uso para llegar a Cherno. El helicóptero se estrella contra el ayuntamiento y mata a alguien más mientras yo desciendo tranquilamente en paracaídas."



games™ habla con el jefe de Team Ninja, Yosuke Hayashi: juegos de lucha, Call Of Duty, Dead Or Alive 5, y las chicas más monas de la industria del videojuego

Alive-Again

El espacio que hay entre cada entrega de la serie *Dead Or Alive* es tal que hay grandes probabilidades de que muchos jugadores actuales se hayan aficionado a nuestro pasatiempo predilecto durante el último periodo de descanso de la franquicia. De hecho, también es muy probable que muchos de ellos ni siquiera sepan que existe. Aunque ha habido spin-offs o poyectos más pequeños en los últimos años, el equipo responsable de *Dead Or Alive 4* en 360 se separó después del lanzamiento del juego, convencidos de que el género había vivido días más felices.

"Después de terminar con *Dead Or Alive 4*, el equipo se dividió por completo," cuenta a **games™** el director de Team Ninja, Yosuke Hayashi. "Todo el mundo tenía proyectos propios. Después de *DOA4*, no veíamos con claridad hacia dónde se dirigía el género de lucha, y decidimos detener momentáneamente la serie. Después del último boom de los juegos de este tipo, estábamos deseando volver y formar parte de esta fiebre. Traer contrincantes distintos a los que están ahí desde que nació el género."

Ese boom del que Hayashi habla lleva unos años ocurriendo, y hace que nos preguntemos por qué Team Ninja no reaccionó con más rapidez. Incluso podrían interpretarse las decepcionantes ventas de *Street Fighter X Tekken* como una señal de que el boom no va a perdurar por mucho tiempo. Por supuesto, puede tratarse de una reacción a la saturación en el mercado de la veterana franquicia de Capcom, y Team Ninja espera evitar la fatiga del género con unas cuantas ideas nuevas. Hayashi continúa: "Cuando supimos que queríamos volver, nos sentamos a pensar qué concepto debía tener y qué dirección queríamos darle a *DOA5*, ya que obviamente había que ir más allá que las entregas precedentes. Se nos ocurrió una idea que denominamos "combate y diversión" (pensamos que era algo que no solo podía beneficiar a la saga, sino al propio género), lo vimos como una especie de evolución de

los juegos de lucha. También queríamos que *DOA5* tuviera un mejor sistema de combate, y por supuesto queríamos que fuera completamente compatible con el juego On-line. Así que este nuevo concepto nos llevó a un sistema de juego más profundo y que puede gustar a más gente, queremos asegurarnos de que interesa tanto a quien juega como a quien ve una partida."

En todo lo que la compañía ha lanzado hasta ahora parece aplicarse esa idea de lo que Team Ninja ha denominado "combate y diversión". Más que una filosofía de diseño para un elemento específico de la experiencia, es la forma que tiene el estudio de asegurarse que todo lo que se ofrece en un juego está bien implementado y es disfrutable al máximo, lo que incluye la seña de identidad de la franquicia: su reparto.

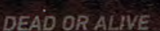
"No hemos cambiado nuestra posición en torno a él," explica Hayashi. "Puede parecer que hemos dado un paso atrás porque también estamos prestando atención al sistema de combate y a las características On-line. El público ahora atiende a ello más que a nuestro catálogo de chicas, pero uno de los conceptos clave del juego es mostrar a las señoritas más monas de los videojuegos. Cuando remodelamos y redefinimos nuestros personajes, nuestro objetivo era potenciar el reparto femenino y asegurarnos de que eran las más atractivas del medio. Como en esta generación hemos estado yendo y viniendo un poco, hemos intentado que el diseño de nuestros personajes sea más moderno y encaje con esta generación. Definitivamente, creo, no hemos perdido el toque en ese aspecto [risas]..."

"DOA comenzó por culpa de Virtua Fighter. Es el padre de los juegos de lucha en 3D."

Hay poca gente que piense que el renacimiento de los juegos de lucha puede considerarse algo negativo, pero se requiere un conocimiento profundo del género por parte de los desarrolladores para hacer algo que vaya más allá de una revisión de una vieja plantilla. Si se actuara de ese modo, los juegos de lucha volverían a las sombras. Team Ninja parece estar muy de acuerdo con ello, y promete una evolución en las bases de *Dead Or Alive* que les permitirá hacer evolucionar la serie gracias a la tecnología

A Ninja's Journey

Cómo la lucha, los ninjas y los ninjas que luchan han dado forma a Team Ninja.

DEAD OR ALIVE



1996

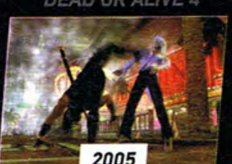
DEAD OR ALIVE 3


2001

DEAD OR ALIVE ULTIMATE


2004

DEAD OR ALIVE 4


2005

DEAD OR ALIVE XTREME 2


2006

2000
DEAD OR ALIVE 2

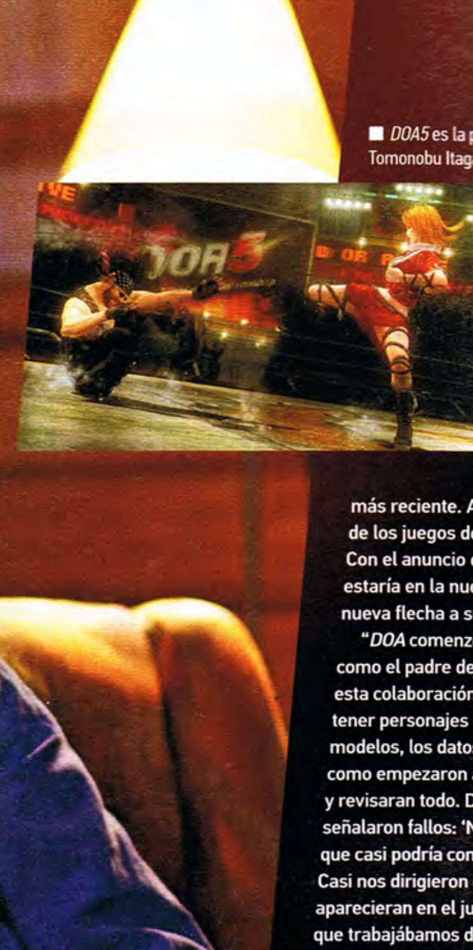


2003
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL


2004
NINJA GAIDEN


2005
NINJA GAIDEN BLACK


2007
NINJA GAIDEN SIGMA



■ *DOA5* es la primera entrega de la serie madre desde que Tomonobu Itagaki dejó Team Ninja en 2008.

más reciente. Aparte de ello, lo que más ha llamado la atención de los fans de los juegos de lucha es la asociación de *Dead Or Alive* con *Virtua Fighter*. Con el anuncio de que una selección de personajes de la serie de AM2 estaría en la nueva entrega, *DOA* ha añadido de forma instantánea una nueva flecha a su arco.

"*DOA* comenzó por culpa de *Virtua Fighter*," describe Hayashi. "Es como el padre de los juegos de lucha en 3D, así que nos alegra mucho esta colaboración con Sega y su serie. Cuando decidimos que queríamos tener personajes de *Virtua Fighter* en *Dead Or Alive 5*, AM2 nos pasó los modelos, los datos necesarios y los movimientos de cada uno. Tan pronto como empezaron a tener movimiento, los llamamos para que vinieran y revisaran todo. Dos directivos de la compañía probaron el juego, y señalaron fallos: 'No, esta técnica no debería usarse aquí, cambia esto,' así que casi podría considerarse una desarrollo colaborativo, en cierto sentido. Casi nos dirigieron en lo que respecta a cómo querían que sus personajes aparecieran en el juego, lo cual fue estupendo, porque era la primera vez que trabajábamos de forma tan estrecha con un desarrollador externo. Fue una experiencia extraordinaria."

En último término, esta colaboración sugiere de forma instantánea que las dos franquicias podrían unirse oficialmente, al estilo de *Street Fighter X Tekken*. Es algo que Team Ninja ya ha considerado: "Si los fans realmente quisieran que lo hiciéramos, podríamos probar," apunta Hayashi. "En *Dead Or Alive 5* hemos experimentado con estos personajes de *Virtua Fighter*, mezclando y ligando ambos mundos en su forma más pura. Observando *SF X Tekken* queda claro que tienes que programar un motor y un sistema de juego que haga compatibles ambos juegos. Por ejemplo, si *DOA* y *VF* colaboraran, tendríamos que revisar el combate primero, y rediseñarlo para que todos los luchadores tuvieran estilos comparables."

Independientemente de cómo el estudio o los fans lo vean, lo cierto es que *Dead Or Alive* ha vuelto al mercado después de un largo periodo de hiato. Hasta la llegada de *Dimensions* a 3DS el año pasado (un juego que Hayashi



Ninja Guide 'em

■ *DESPUÉS DEL levemente decepcionante* Ninja Gaiden 3, *una nueva versión llega a Wii U con la renovación del subtítulo* Razor's Edge. *Para Hayashi, es mucho más que el lanzamiento del juego en otra consola: "Bueno... ¡es más violento! [risas] Cuando lanzamos* Ninja Gaiden 3 *en 360 y PS3, recibimos impresiones contradictorias acerca del juego. Intentamos hacer algo nuevo con la serie, y obtuvimos opiniones para todos los gustos. Nos dimos cuenta de que las reviews más posi(=tivas del juego venían de jugadores recién llegados a la serie. En cierto sentido, alienamos a los fans de siempre al probar una nueva dirección para la franquicia. Queríamos dar a los fans algo por lo que volver, y* Razor's Edge *es nuestro primer intento. A través de la violecia, las armas o lo que sea, estamos creando un montón de fan service con el juego. Es el primer paso, en el futuro nos gustaría volver a dirigirnos a los fans en 360 y PS3 para que volvieran a la serie."*



NJA GAIDEN: AGON SWORD — 2008

NINJA GAIDEN SIGMA 2 — 2009



METROID: OTHER M — 2010



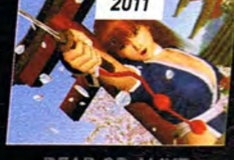
NINJA GAIDEN 3 — 2012



2008 — NINJA GAIDEN II



2010 — DEAD OR ALIVE PARADISE



2011 — DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS



2012 — NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

LA SENDA DE NI-OH

■ Después de ser anunciado en 2004, las actualizaciones acerca del estado de este juego de acción histórica empezaron a escasear. Nació en Koei antes de su fusión con Tecmo, y el desarrollo acabó en manos de Team Ninja, que mantiene cierta discreción con respecto al juego.

"Llegamos a la fase alfa con él y no estábamos del todo confiados con lo que ofrecía," nos cuenta Hayashi. "Estamos testeándolo de nuevo en una fase de prueba y error, pero no estamos felices al cien por cien con lo que tenemos. Estamos indagando en cómo podemos mejorarlo, pero no tenemos previsto enseñarlo de momento."





El deber llama

Japón es uno de los pocos territorios en aguantar la invasión de Call Of Duty.

■ *CALL OF DUTY: MODERN Warfare 3* ha vendido más de 20 millones de unidades en todo el mundo. En Japón, en cambio, los datos provisionales sugieren que ha vendido alrededor de medio millón de copias. No está mal para un territorio que no es precisamente conocido por su amor por los FPS, pero es un dato interesante cuando consideras hasta qué punto la franquicia es popular en Occidente. Hayashi tiene sus ideas al respecto: "*COD* no es tan popular en Japón. No te lo vas a encontrar en los expositores principales de las tiendas durante todo el año. Aunque en términos cualitativos, obviamente, está muy bien hecho, no hay ninguna duda. La razón por la que creo que no es muy popular es porque para los japoneses resulta poco natural la idea de disparar armas. El concepto y la naturaleza de las armas de fuego para los japoneses... no las entienden demasiado bien. Nunca van a conectar con juegos de este tipo, es por ello que los FPS no son muy populares en Japón. Como digo, los desarrolladores japoneses están intentando usar elementos procedentes del género en sus propios juegos, y no solo en shooters. Honestamente, cuando venimos a Occidente y vemos *Call Of Duty* en las tiendas todo el año nos parece un poco triste. Cada año hay un *COD* y es una pena que la serie sature el mercado..."

"COD no es tan popular en Japón. No lo verás en el expositor principal de las tiendas durante todo el año."

reconoce abiertamente que fue visto de forma interna como un reinicio para la serie), lo que perdura de aquellos juegos es su variado róster de luchadores. Para Hayashi, este paréntesis que ha experimentado la franquicia es muy positivo. "Creo que es bueno que hayamos estado ausentes durante tanto tiempo, ya que esa ausencia nos ha dado la oportunidad de mejorar la serie y hacerla evolucionar, mucho más de lo que habríamos sido capaces si el juego hubiera salido inmediatamente después de *DOA4*. Algunos elementos, de hecho, han cambiado muchísimo: de los niveles dinámicos a los decorados que se pueden romper y hacer añicos, pasando por la integración total de motor de físicas o la presentación de cada combate. También hemos integrado Facebook en el juego, algo imposible hace seis o siete años."





Si volviéramos atrás en el tiempo hasta *Dead Or Alive 4* o tantos otros juegos de lucha de la época, recordaríamos la mezcla de excitación y decepción que caracterizaba a las conexiones On-line, que tanto prometían y no siempre cumplían. Los juegos de lucha habían comenzado a perder empuje, y que esta nueva característica complicara la fluidez de la experiencia no sentó demasiado bien. Ahora que la tecnología ha mejorado, sin embargo, no hay excusas para que el juego On-line no funcione como el público exige.

"Tienes que hacer evolucionar el juego de la forma que lo va necesitando," subraya Hayashi. "Hay dos aspectos principales que cuidar: el propio diseño del título y la comunicación entre los jugadores. En cuanto al diseño, tienes que respetar la experiencia básica que el fan espera, pero indagar también en cómo ésta puede ir evolucionando. Pero al mismo tiempo, está el elemento de la conexión: en los noventa, Internet estaba empezando a crecer, y los juegos de lucha se aprovecharon de las primeras mejoras en la infraestructura de la Red. Creo que eso seguirá pasando de aquí en adelante: los desarrolladores tienen que estar atentos a cómo evoluciona la tecnología. Creo, pensando en la próxima generación, que los juegos de lucha van a evolucionar tremendamente gracias a los avances en la tecnología. Como sabemos, los juegos del género ponen mucho peso en la comunicación entre la gente. En ese sentido, creo que cambiarán gracias a la evolución de la infraestructura tecnológica en la misma medida que con lo que sus creadores hagan con ellos."

A pesar de todas estas buenas intenciones, sin embargo, el recuerdo de lo que pasó con el género hace unos años debería preocupar a cualquier desarrollador de juegos de lucha. En algunos círculos, de hecho, se observa con preocupación cómo se repiten los errores del pasado, como la acumulación de secuelas que comienzan a asfixiar al fan. Pero en vez de preocuparse por estas amenazas, Hayashi y el Team Ninja lo ven como algo positivo o como una garantía de que aquella situación no va a repetirse. "Creo que los juegos de lucha están ahora en un buen momento," dice Hayashi. "Primero y por encima de todo, las conexiones On-line permiten a los jugadores llegar y luchar, simplemente. Siempre hay alguien con quien luchar. En lo que respecta al elemento competitivo, permite que los jugadores compitan con los mejores. Es como los niños que juegan al fútbol en un patio: quieren ser los mejores y representar con sus habilidades a su país. Es ese tipo de sed por la victoria, creo yo. Quien sea competitivo y quiera introducirse a fondo en los juegos de lucha, puede aspirar a convertirse en el mejor. Siempre va a haber jugadores así, y eso enriquece la comunidad y los juegos de lucha. Como desarrolladores, nuestro deber es hacer juegos para ese tipo de público."

La promesa de que el equipo va a continuar trabajando en el rejuvenecimiento de la marca *Dead Or Alive* más allá del lanzamiento de *DOA5* ya denota una tremenda fe en el género. En Team Ninja son conscientes de lo que ha pasado y de cómo deben mirar hacia el futuro, y están deseando introducir ideas en el género que, esperan, también inspiren a otros. Desde luego, a *Dead Or Alive* no le espera un camino fácil, pero si Team Ninja puede agradar a sus fans y atraer a unos cuantos conversos de paso, no hay razones para pensar que no van a alcanzar el éxito que esperan los cerebros tras el juego.

"Uno de los conceptos clave que se plantea el juego desde la misma base es el de mostrar a las chicas más monas del género"





Team Nintendo

Aunque Other M, la secuela de Metroid de Team Ninja, no causó sensación precisamente, era un título interesante. Hayashi está abierto a volver a colaborar con Nintendo, aunque no parece inminente. "Era un buen proyecto," dice, "y fue divertido para nosotros. La experiencia de Team Ninja fue útil para Nintendo. Para el concepto que Sakamoto-san, de Nintendo, tenía del juego, éramos el equipo de desarrollo perfecto. Aún estamos en contacto con ellos, y hablamos a menudo de nuevos juegos. Pero no hay nada concreto. Si surge la oportunidad de hacer otro título, nos encantará encargarnos, pero por encima de todo, tenemos que preocuparnos de nuestras propias IPs. Queremos centrarnos en ellas primero, pero lo cierto es que cualquier nueva oportunidad de trabajar con Nintendo sería estupenda."



SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
Ready...
楽しさ10万馬力
爆裂無敵バンガイオー
撃ちつくす快感、打ちくずす
グラディウスV
GRADIUS
2004年7月22日発売
RADIANT
1998.7.23 ON SA
BOSS
SCORE
1,873,786
x4.7
KACHI
CHAIN STATUS
VULCAN LV 1.0
MEGA DRIVE
McDonald's
Treasure Land Adventure
SEGA

no estamos muy interesados en hacer dinero"

EN ESTE REPORTAJE ESPECIAL, GAMES™ SE SIENTA CON MASATO MAEGAWA, CEO DE TREASURE, PARA HABLAR DE DOS DÉCADAS DE GENIALIDAD A CONTRACORRIENTE

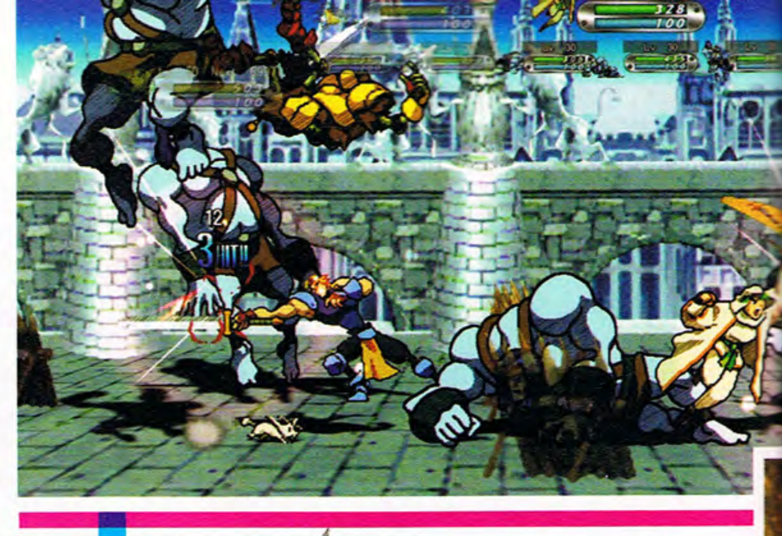
Vivimos en una era en la que los estudios independientes proliferan como las setas en otoño. Toda clase de títulos vanguardistas o de inspiración retro inundan el mercado, innovando con mecánicas sorprendentes y, en algunos casos, convirtiendo a sus creadores en millonarios de la noche a la mañana. Pero mucho antes del boom indie existía un pequeño estudio que bien podría haberse ganado esa etiqueta: Treasure. Verdaderos incorformistas dentro de la industria, el nucleo central del equipo fundador de Treasure, liderado por Masato Maegawa, antaño formó parte de los estudios de desarrollo de Konami, trabajando en franquicias tan importantes como *Contra* o *Castlevania*. En Japón es habitual que los empleados estén unidos a una misma empresa durante toda su vidal laboral. Que Maegawa y sus compañeros decidieran abandonar una de las third-parties más consagradas para fundar su propio estudio, simplemente porque no querían estar implicados en un bucle infinito de secuelas... Bueno, algo así es lo que hace que merezcan con toda justicia la etiqueta de estudio independiente.

Fundada en 1992, Treasure celebra este año su 20 aniversario. En estas dos décadas han creado docenas de juegos, prestigiosos títulos de acción desarrollados por equipos sorprendentemente pequeños (hablamos de un staff de no más de tres o cuatro personas). Obras maestras de la talla de *Gunstar Heroes*, *Guardian Heroes*, *Radiant Silvergun*, *Ikaruga* y *Sin And Punishment* se encuentran entre sus creaciones. Sin poder sacudirnos de encima algo de temor reverencial nos reunimos con Masato Maegawa en el estudio de Treasure en Shinjuku, para hablar de la historia de la compañía, conocer su opinión acerca del auge del social gaming y los desafíos a la hora de mantener la rentabilidad y la relevancia en un mercado siempre cambiante. Nos encontramos a un Maegawa refrescantemente franco respecto al enfoque de Treasure al desarrollar nuevos títulos y recuperar sus clásicos.

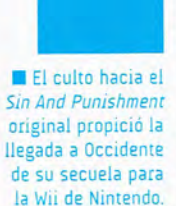
El estudio adaptó recientemente dos de sus grandes clásicos de Sega Saturn a Xbox Live Arcade. *Guardian Heroes* y *Radiant Silvergun* por fin están al alcance de las masas tanto bajo su forma original como con ligeras mejoras. Muchos usuarios pudieron experimentar la gloriosa mecánica beat'em-up de *Guardian Heroes* -verdadero precursor del popular *Castle Crashers* de The Behemoth-, pero pocos occidentales tuvieron ocasión de deleitarse en su día con el maravilloso *Radiant Silvergun*, un shooter inédito fuera de Japón, que apareció al final del ciclo vital de Saturn, un hecho que afectó a su éxito comercial. Ahora que ambos títulos han resucitado, preguntamos a Maegawa sobre las motivaciones que les empujaron a la hora de recuperar ambos títulos.

"Queríamos que el mayor número de gente disfrutara de *Radiant Silvergun* y *Guardian Heroes*, porque la exposición al mercado de los originales de Saturn fue muy corta" nos comenta. "Fueron tan pocos los que pudieron jugar con ellos en su día, que se nos ofrecía la gran oportunidad de descubrirlos para la mayoría de los fans actuales de los shooters y los beat'em-up".





■ *Guardian Heroes* está considerado uno de los grandes clásicos de Saturn. Una delicia al alcance del usuario de Xbox Live.



■ El culto hacia el *Sin And Punishment* original propició la llegada a Occidente de su secuela para la Wii de Nintendo.

En cuanto a la dificultad a la hora de convertir estos juegos de Saturn a Xbox 360, Maegawa es franco: "El port en sí es sencillo. Pero los gráficos... Se necesita tiempo para hacer más accesible el sistema de juego. Solo se requieren tres meses para realizar el port, desde el punto de vista de la programación, pero teníamos que coger los gráficos y convertirlos a alta definición. Nos llevó un año mejorar el apartado visual.

Curiosamente, la mayoría del feedback respecto a estas nuevas versiones vino de los fieles fans de Treasure. "Desafortunadamente, no recibimos mucho feedback de los nuevos usuarios, pero sabemos que los veteranos están entusiasmados. La primera razón por la que convertimos *Radiant Silvergun* y *Guardian Heroes* a XBLA fue porque estos viejos fans ansiaban dichos ports a Xbox 360, ya que la mayoría no conservaba sus Saturn". Amigo lector, no mantengas la esperanza acerca de futuras conversiones a PS Vita, PSN o incluso 3DS. Sabemos, por fuentes fiables, que las conversiones de 360 surgieron del interés de Microsoft Japón, entre cuyas filas se encuentran grandes fans de los originales, que fueron los instigadores de que Treasure los adaptara a la Xbox.

A propósito de *Castle Crashers* y *Guardian Heroes*, no es la primera vez que Maegawa ha oído hablar de ambos títulos en la misma frase. "*Castle Crashers* es un gran juego y fue un enorme éxito, así que las compañías nos persiguieron para que hiciéramos la misma clase de juego", admite. Pero *Guardian Heroes* es básicamente como *Castle Crashers*, así que en lugar de producir un juego nuevo, tenía más sentido adaptar *Guardian Heroes* a la nueva generación.

Con los juegos para móviles en pleno auge, preguntamos a Maegawa si han valorado seguir el camino de Cave, quienes están experimentando un gran éxito con las conversiones a iOS de sus míticos matamarcianos, como *DoDonPachi* y *Mushihimesama*. "Bueno, estamos pensando en iniciar un nuevo proyecto para iPad e iPhone", nos adelanta. "Los juegos de Cave encajan perfectamente en la filosofía de juego del iPad, porque solo necesitas un dedo para moverte y disparar. Pero nuestros juegos son más complejos - *Radiant Silvergun* tiene muchos tipos de armas y la mecánica de *Ikaruga* exige alternar entre el blanco y el negro - así que tenemos que meditar acerca de la inferfaz del usuario. Necesitamos un mando inalámbrico para el iPad, entonces sería mucho más sencillo para nosotros".

Durante nuestra conversación, el tema de los juegos indie no tardó en aparecer, y nos preguntamos si Treasure adoptará algún día la estrategia de vender solo a través del canal On-line, desarrollando juegos más pequeños por un precio menor a través de distribución digital. Maegawa responde sin vacilar: "La actual situación de la escena indie es una buena noticia, pero preferimos mantenernos fieles al desarrollo para consolas antes que limitarnos a los móviles o las descargas. Nuestra primera prioridad es hacer los juegos que queremos y los que los usuarios nos demandan. Esa es nuestra primera prioridad. Nos da igual el hardware o si se puede definir como un juego independiente o como una gran producción. Si podemos hacer un buen juego, el hardware sobre el que corra carecerá de importancia.

Aunque esa filosofía es admirable, los deseos del desarrollador no siempre coinciden con las demandas del editor. ¿Cómo logra Treasure adaptarse a las exigencias actuales de los editores, que demandan cosas como multijugador On-line, conectividad social y DLC? No es fácil, nos explica el CEO de Treasure: "Como dices, las compañías nos piden que hagamos títulos multiplataformas, especialmente juegos sociales. Pero nosotros queremos hacer un título para una plataforma cada vez. Y no nos apasionan los juegos sociales. El multijugador nos encanta, pero no queremos fabricar juegos diseñados para sacar dinero, como los de GREE. Solo queremos hacer juegos"

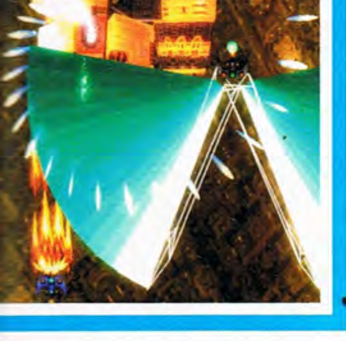
Por lo tanto, no sorprende que Maegawa piense que la audiencia de Treasure esté compuesta primordialmente de jugadores hardcore. Su juego más popular en ventas

■ Un juego de plataformas inspirado en McDonald's fué el inicio sorprendente de Treasure.



"En McDonald's nos dijeron que no podíamos tirar hamburguesas por la calle, que las quitarámos de ahí"

fue *Guardian Heroes*, pero el más famoso es *Ikaruga*. Debe ser difícil para un desarrollador encontrarse a más de una década de su mayor éxito comercial, lo que nos trae a la mente una de las producciones más ambiciosas de Treasure: *Sin And Punishment: Successor Of The Skies*, desarrollado para Wii, que tuvo una acogida modesta en ventas. Maegawa recuerda las inesperadas reacciones tras su lanzamiento: "*Sin And Punishment 2* recibió buenas puntuaciones, pero no vendió bien. Muchos usuarios preferían la historia de la primera entrega antes que el sofisticado entorno de la segunda.



La versión XBLA de *Radiant Silvergun* fue un regalo del cielo para los que no pudimos pagar una pasta por la entrega de Saturn.

Buceando un poco más en el pasado de Treasure, no queremos dejar pasar una de sus producciones más surrealistas: *McDonald's Treasure Land Adventure*. En aquel juego encarnabas al mismísimo Ronald McDonald mientras coleccionabas hamburguesas y saltabas de plataforma en plataforma. De hecho, este debería haber sido el primer título facturado por Treasure. Maegawa nos lo explica: "Yo mismo hice el juego de McDonald's. Fui el programador principal y prácticamente lo hice todo. Sega contactó conmigo para hacer el juego. Acabábamos de fundar Treasure y les hicimos una presentación de *Gunstar Heroes* -en mi opinión, un juego muy original-, pero a Sega no le gustó. No podemos dar crédito a las palabras de Maegawa, pero él prosigue con la anécdota. "A la gente de Sega no le gustó *Gunstar Heroes*, así que nos preguntaron si queríamos hacer el juego de McDonald's. Yo acepté, pero con la condición de que *Gunstar Heroes* saliera antes al mercado. Al final aceptaron, así que ganamos. [risas]. Aquelllos eran buenos tiempos. Por supuesto, tuvimos que enfrentarnos a algunas restricciones, como que los personajes del juego de McDonald's no fueran violentos."

Maegawa se metió en un pequeño lío al situar hamburguesas en el suelo para que el jugador pudiera coleccionarlas. "Cuando vieron las hamburguesas sobre el suelo, en McDonald's nos dijeron que las quitáramos de inmediato (al final las reemplazamos por anillos), ¡que no podíamos tirar hamburguesas por la calle!".

La industria ha cambiado mucho durante estos 20 años, y dirigir una compañía es un trabajo a tiempo completo, asi que Maegawa ya no tuvo ocasión de programar nunca más. "Es complicado hacer los juegos originales que siempre hemos perseguido hacer con grandes equipos. Es mejor tener pequeños grupos de desarrollo para esa clase de juegos. Si afrontas un gran proyecto con un montón de gente ya no puedes controlar el resultado. La creciente complejidad de las consolas de hoy en día y la necesidad de reclutar equipos atestados de managers, productores, artistas, diseñador y músicos se ha convertido en una carga incluso para desarrolladores pequeños como Treasure.

"Sí, es duro y realmente estamos superando los límites", admite Maegawa. "Pero si embarcamos a un staff demasiado grande en un proyecto, todo sería diferente y no podríamos hacer los juegos que hacemos ahora. Los títulos de Treasure están facturados por equipos pequeños, asi que la calidad está garantizada al destinar la gente justa en cada proyecto."

La modesta tecnología de las portátiles actuales no supone una ventaja a la hora de desarrollar juegos para ellas, como sería lógico pensar. "El hardware de la DS y la Wii en realidad supone todo un desafío a la hora de crear juegos, precisamente por sus bajas especificaciones técnicas," nos explica. "La complejidad del hardware no implica necesariamente un



Los orígenes secretos de Treasure

Todos sabemos que los miembros fundadores de Treasure provenían de Konami. ¿Pero en qué juegos de Konami trabajaron cada uno? ¿Coincidieron en muchos títulos? Este gráfico os responderá a todas estas dudas.

MASATO MAEGAWA
PROGRAMADOR

KAZUHIKO ISHIDA
PROGRAMADOR

KANAME SHINDOH
DISEÑADOR GRÁFICO

KOUICHI KIMURA
DISEÑADOR GRÁFICO

MITSURU YAIDA
PROGRAMADOR

HIDEYUKI SUGANAMI
PROGRAMADOR

NORIO HANZAWA
MÚSICO

TINY TOON ADVENTURES: BABS' BIG BREAK

AXELAY

CASTLEVANIA: THE ADVENTURE

BUCKY O'HARE

CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

CONTRA III: THE ALIEN WARS

SUPER CASTLEVANIA IV

ESPER DREAM 2

LASER INVASION

OPERATION C

QUARTH

ROLLERGAMES

mayor esfuerzo a la hora de programar. Cuando un sistema llega a la complejidad que tiene, por ejemplo Xbox 360, enfrentarse a un hardware más o menos potente no supone aumentar significativamente la complejidad del desarrollo del juego en sí."

Sin embargo, y mientras señala el kit de desarrollo de 3DS situado al otro lado de la sala, Maegawa aclara, "Estamos muy interesados en programar para 3DS." Cuando le preguntamos acerca de la forma en la que adaptarán sus juegos de acción a la manera de jugar en 3DS, o si están experimentando con los límites gráficos de la consola nos comenta: "Estamos valorando cómo aprovechar la ventaja de las 3D. La única diferencia entre los juegos en 2D y 3D radica en si utilizas sprites o polígonos, así que un juego en 3D puede hacerse dentro de un juego en 2D. Por lo que no es una preferencia entre 2D y 3D; lo importante es la calidad del juego en sí. Personalmente prefiero las 2D. Es difícil preservar la calidad de un juego cuando lo desarrollas completamente en tres dimensiones.

Durante nuestra conversación, Maegawa confiesa que no suele jugar a demasiados videojuegos, aunque ha disfrutado bastante con el último *Pokémon*, y no esconde la pasión de su equipo hacia la Xbox 360, lo que nos lleva a la siguiente pregunta: ¿Quién decide el concepto de cada nuevo lanzamiento de Treasure y si hay algún género que jamás tocarían? "Sucede en las dos direcciones," nos responde. "A veces son los editores los que acuden a nosotros en busca de ideas, y en otras ocasiones somos nosotros los que acudimos a los editores. Mientras podamos seguir haciendo los juegos que

> *"Queremos hacer los juegos que queremos jugar. Ya hay demasiada gente enfocada solo en hacer dinero."*

queremos hacer, no importa quien inicie las conversaciones para empezar un proyecto u otro. Por otro lado, no tengo ninguna preferencia hacia un género concreto a la hora de desarrollar un título. Hacemos los juegos que mi staff quiere hacer. No es como si yo impusiera el género de acción o los shooters. Es mi staff el que acude a mí con la idea". ¿Así que si alguien quiere hacer un juego de conducción, lo harían? "Por supuesto que sí."

Del equipo que fundó originalmente Treasure, incluyendo a Maegawa, solo quedan cuatro miembros. Atsutomo Nakagawa, un veterano de Sega que fue la fuerza creativa detrás de *Ikaruga*, pero que no estuvo allí desde el principio, aún sigue trabajando en el estudio, manteniendo viva la visión de Treasure y su pureza. La visión de Maegawa para el futuro de Treasure podría definirse de valiente e incluso temeraria, pero nos gustó su espíritu de lucha. "El desarrollo de videojuegos ha cambiado mucho. Algunos desarrolladores se han decantado por el mercado de móviles y un montón de gente nos dice que no haremos dinero si seguimos dedicados al jugador hardcore, pero nosotros seguiremos siendo fieles a ese mercado. Así que si la industria cambia, seremos los últimos en hacer juegos hardcore. Queremos hacer los juegos que nos gustaría jugar. Ya hay demasiada gente enfocada solo en ganar dinero. Pero hacer dinero no es nuestro objetivo. Ante todo queremos hacer juegos divertidos". Lógicamente, Maegawa estará encantado si logran encadenar éxitos, pero esa no es la motivación que guía a la compañía. "Si el mercado cambia y todos abandonan el mercado hardcore, más habrá para los que nos quedemos".

A propósito de planes de futuro, Maegawa nos adelantó una pequeña exclusiva: "Estamos desarrollando un juego en exclusiva para 3DS" ¿Será un juego de acción? "¡Por supuesto!"

Remakes soñados

Treasure no es reticente a la hora de adaptar sus clásicos a los nuevos sistemas. Nos atrevemos a hacer un Top Cinco con los juegos que más nos gustaría ver en plataformas actuales. Otra cosa es que no sean factibles por temas legales...



RAKUGAKI SHOWTIME [Wii U]

ESTE OLVIDADO JUEGO DE PSone game tiene mucho de *Power Stone*, solo que con una preciosa estética que imitaba a las pinturas de cera sobre el papel. El original tuvo una tirada muy pequeña, lo que disparó su precio entre coleccionistas. El hecho de que Treasure acabara tarifando con Enix hace casi imposible que veamos un remake. Aun así, nos encantaría verlo en Wii U, con un jugador manejando la infame «God Hand» y otros cuatro jugadores partiéndose la cara.



SIN AND PUNISHMENT [3DS]

ESTE CLÁSICO de N64 permaneció inédito en occidente hasta que Nintendo lo recuperó para la Virtual Console de Wii. Su mecánica sobre raíles encajaría como un guante en 3DS, como quedó probado hace unos meses con *Kid Icarus: Uprising*. Solo con pensar en la fase del portaaviones, en tres dimensiones y con un buen meneo gráfico a la altura del talento de los grafistas de Treasure ya empezamos a salivar. Y sería un remake factible.

FREAK OUT [PS Vita]



OTRA DELICIOSA bizarrez Made in Treasure, que en su día dejó con el culo torcido a los usuarios de PlayStation 2. Pero el mercado ya ha madurado lo suficiente (ahí está el éxito de la franquicia *Katamari*), como para aceptar experimentos visuales tan delirantes como este. La PS Vita, con sus dos superficies multitáctiles, sería la destinataria perfecta para un remake de *Freak Out*. Con solo poner el dedo sobre la pantalla podríamos estirar y deformar a los personajes. Yo pagaría por verlo.





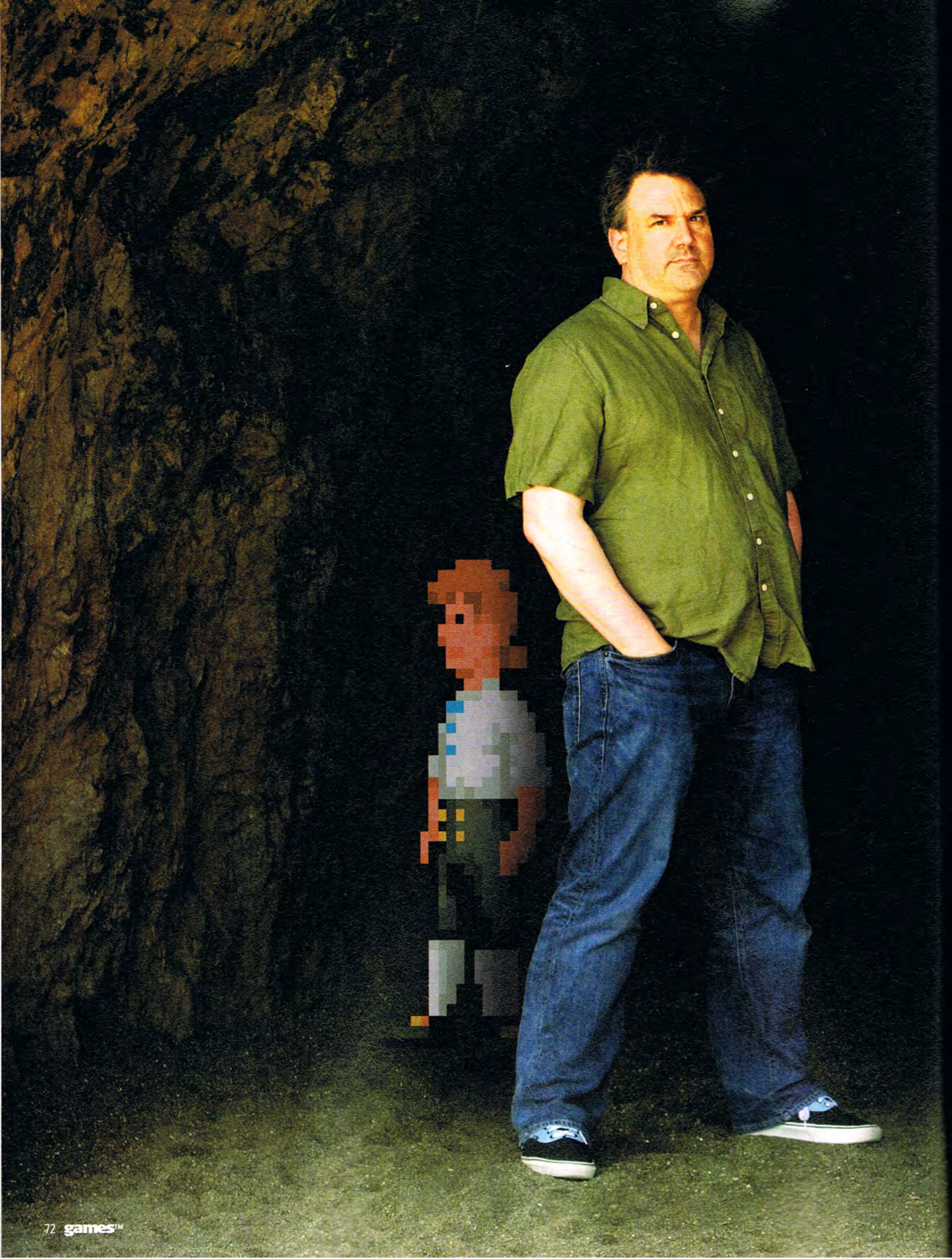
ASTRO BOY: OMEGA FACTOR [XBLA/PSN]

DESARROLLADO AL ALIMÓN entre Treasure y Sega, esta pequeña delicia para GBA habría emocionado hasta al padre del niño robot, el inolvidable Osamu Tezuka. Acostumbrados a disfrutar de sus coloristas gráficos en la minúscula, aunque cristalina, pantalla de nuestra GameBoy Micro, pagaríamos una fortuna por ver a Astro Boy en una tele de 40 pulgadas, en una conversión a Xbox Live o PSN. Pero por favor, sin mejoras gráficas ni filtros pochos. Queremos píxeles como puños, al estilo de *Scott Pilgrim vs The World.*

GRADIUS V [iPAD]

SABEMOS DE LA reticencia de Treasure a la hora de adapta a iOS sus legendarios shooters, debido al control táctil. *Ikaruga* y *Radiant Silvergun* serían complicados de manejar, pero la mecánica de *Gradius V* podría encajar en el estilo de juego usado por Cave. Y se nos caería la baba al ver a Vic Viper en la pantalla Retina.





Ron Gilbert Resurge

Hace 25 años, Ron Gilbert inventó la primera aventura gráfica. Ahora, el diseñador busca reinventar otra vez el género. Con una idea de hace tres décadas.

Poco después de abandonar su puesto de director creativo en Hothead Games en 2010, Ron Gilbert buscaba la forma de quitarse una espina clavada durante treinta años: la idea de un juego que nunca llegó a hacer ambientado en una cueva muy particular. "Porque las cuevas dan miedo y son sitios raros y llevamos viviendo en ellas unos cien mil años, algo que apela directamente a nuestra condición de humanos. Pero, si vamos un pasito más allá, este juego no trata sobre una simple cueva, sino una animada por una cierta consciencia", explica Gilbert. La idea para este título es anterior a *Monkey Island* y *Maniac Mansion*, sus juegos más conocidos, e incluso a su mítica estancia en la antigua LucasArts (cuando todavía se llamaban Lucasfilm Games). "Todavía no me pagaban dinero por hacer juegos. Era una idea a la que daba vueltas en mi tiempo libre: un juego sobre tres personajes que se adentran en una cueva extraña y metafísica para resolver puzles. No eran puzles de juego de aventuras, porque mi cabeza todavía no estaba centrada en el género, sino rompecabezas mucho más raros, excéntricos, que los tres protagonistas tenían que resolver colaborando juntos para poder seguir descendiendo más y más..."

El diseño original nunca llegó más allá, pero cada pocos años la tozuda idea resurgía: "Le dedicaba unos 10 minutos de mi vida y volvía a lo que estaba haciendo. Pero hace un par de años, reapareció otra vez, me puse a darle vueltas y se la conté a Tim [Schafer, de Double Fine]. Y me dijo 'es un concepto genial, ¿por qué no te vienes a Double Fine y hacemos el juego?' Me tiré el mes siguiente poniendo por escrito todas mis ideas sobre la cueva y al final las releí y me dije, 'Muy bien, creo que tengo suficiente material aquí para hacer algo de verdad'. Y en ese momento", añade Gilbert con decisión, "es cuando supe que iba a ser una aventura".

Es un detalle importante, porque hace bastante tiempo que Gilbert no diseña una aventura como tal. En 1987 codiseñó *Maniac Mansion*, la primera aventura manejada con ratón en vez de tecleando comandos de texto (lo que antes llamábamos aventuras conversacionales). Gilbert, programador de profesión, también inventó el motor SCUMM, un sistema de herramientas que LucasArts emplearía en casi todas sus aventuras clásicas. Durante su estancia en el estudio, terminaría de asentar el género con varios títulos (sobre todo como diseñador en los dos primeros *Monkey Island*) para fundar en 1992 Humongous Entertainment. La compañía se especializó en juegos infantiles durante los años 90 -"aventuras junior", como las definía Gilbert-, con títulos como *Putt-Putt* y *Pajama Sam*. Hasta que el cambio de milenio trajo consigo una variación tanto en

EN LA CUEVA

"EN LOS TIEMPOS de *Maniac* y *Monkey*, teníamos la costumbre de recompensar a los jugadores enseñándoles nuevos gráficos. Cada vez que resolvían un enigma, conseguían acceder a una nueva sala. A los jugadores les gustaba mucho y se convirtió en nuestro sello", cuenta Gilbert. "El acceso a algo nuevo es uno de los motores de *The Cave*, de tal manera que cuando los jugadores avancen por la cueva, iremos cambiando todo sutilmente hasta que de repente se vean inmersos en una zona nueva. Es genial. Es retorcido. Y un poco raro".

“Quería meter el bisturí y **arrancar** parte de **la morralla** que creo que **han acumulado las aventuras gráficas** con el tiempo”

los gustos del sector, como una desafortunada adquisición de Humongous por parte de una multinacional. ¿El resultado? Humongous cerró, las aventuras se consideraban un género muerto y Ron Gilbert se alejó del sector, decepcionado y agotado.

Años después, Gilbert presentó un proyecto a varios editores: un rolazo por capítulos, con una buena historia, cachondeo y elementos de aventura en su mecánica. Nadie lo quiso. “Lo más curioso es que cada rechazo me convencía más de que tenía algo grande entre menos. Cada «no» me emocionaba y alimentaba la idea de que yo tenía razón”, según contaba en su blog (Grumpy Gamer) en 2008. Finalmente consiguió firmar con Hothead para crear *DeathSpank*, muy optimista al pensar que su querido proyecto al fin vería la luz. Pero el resultado no se parecía a lo que había propuesto. “Cuando planeamos *DeathSpank* como un juego por capítulos, la idea era hacer una mezcla de aventura y elementos de rol, donde los puzles y el combate contra monstruos se iban alternando”, explica. Pero cuanto los planes de hacerlo por capítulos se fueron al traste, casi toda la parte de aventura desapareció. “Pensé que tendría que ser más rol para justificar la nueva estructura del juego. El resultado final nunca fue satisfactorio para mí”. De hecho, se fue de Hothead poco antes de la salida del juego.

Fue entonces cuando la idea de La Cueva volvió a visitarle. “Tim y yo estábamos soltando mierda sobre la industria, desahogándonos, y no sé por qué saqué el tema a colación. Surgió sin más”, define Gilbert al contar cómo presentó el proyecto a su amigo y antiguo colaborador en LucasArts. En septiembre de 2010, dejó caer en su blog que estaba trabajando con Double Fine en un nuevo proyecto. Y casi dos años después desveló por fin en qué consistía: *The Cave*, una nueva aventura de Ron Gilbert para XBLA, PSN y PC prevista para principios de 2013, distribuida por Sega.

“EL PROBLEMA CON los editores es que si quieres hacer una aventura no puedes pronunciar esa palabra. Tienes que venderlo como otra cosa, aunque sea una aventura. Y estaba cansado ya de tener que fingir. Quería hacer una aventura sin tener que avergonzarme del género o decir que era otra cosa. Así que con este proyecto fui muy directo: ‘Es una aventura. Hay algunas cosas que no me gustan del género y quiero cambiar, pero el juego en sí es una aventura’. Y hay que reconocérselo a Sega: les gustó mucho la idea”, prosigue Gilbert.

The Cave llega en un gran momento para Double Fine, unos meses después de la revolución Kickstarter, un proyecto que Tim Schafer vendió a los fans diciendo que nadie en el mundo publicaba aventuras. ¿No se contradice eso un poco con lo de Gilbert y Sega? “No. Si lo que quieres es hacer una aventura gráfica clásica, con los elementos y el enfoque de hace décadas, nadie te lo va a publicar. A eso se refería Tim en el vídeo promocional y es completamente cierto”, expone. “Pero con *The Cave* no estoy haciendo una aventura gráfica con sprites y SCUMM. Sí, es una aventura, pero lo que quería hacer era meterle bisturí al género y quitarle parte de la morralla que ha ido acumulando en los últimos años. Que creo que fue lo que convenció a Sega”.

Puede que no se parezca en apariencia a los títulos que le hicieron célebre -si recordáis nuestra previa del mes pasado, el juego podría confundirse en ocasiones con un plataformas de perspectiva lateral- pero Gilbert lo pone al mismo nivel que *Maniac Mansion* o *Monkey Island*. Y sin las mecánicas más plomizas de estos. “Nuestra meta principal era eliminar la monotonía que surge al jugar una aventura. Creo que una de las razones por las que la gente lo considera un plataformas es porque ha visto a los personajes correteando en el tráiler. Y cuidado con los puristas, ¿eh? Cuidado que no salga nunca un personaje corriendo en una aventura, ¿eh?”, se ríe. “O con ‘oh, dios, no, ese personaje está saltando, esto ya no es una aventura’. Pero creo que la principal crítica al género, con razón, es que consiste en personajes que van de una habitación a otra. Recorrer las zonas o andar sobre nuestros pasos ya era monótono [en *The Secret of Monkey Island*] y consumía mucho tiempo. Así que una de las metas de *The Cave* es que los tránsitos fuesen divertidos, que cuando te muevas de una zona a otra, ya sea para recoger algo que olvidaste, solucionar un puzle o lo que sea, sea algo bueno para el jugador”.

ESA PERCEPCIÓN DEL juego como un plataformas también tiene algo que ver con la influencia que un saltarín reconocido, el *Limbo* de Playdead, ha tenido en su diseño. “Admiro de verdad cómo han simplificado todo. Me resulta sorprendente lo entretenido y divertido que es el juego pese a todo lo que han simplificado y eliminado del género”, admira Gilbert. “Por eso fueron una gran influencia para

EN LA CUEVA
“NUNCA TUVE MAYOR interés por reproducir la parte en la que te quedas atascado en un puzle... No va a ser un juego muy complicado en ese sentido”, dice Gilbert sobre *The Cave*. “El juego está pensado para disfrutar la experiencia. Sí, hay puzles y algunos son complicados y puede que te quedes un poco atascado de vez en cuando, pero quería que se pudiese disfrutar de la cueva, experimentar la narrativa y todos los pequeños detalles sobre lo que está sucediendo en esa historia”.

EN LA CUEVA
“NUNCA VAS A fallar un salto en el juego, a no ser que seas un imbécil terminal, claro”, dice Gilbert sobre el sistema de control. “No es un plataformas en el que tienes que dar el doble salto en el momento justo para agarrar el borde de la plataforma o necesites una combinación de botones, nada de eso. Sí, hay huecos y plataformas y hay que saltar, pero no vas a fracasar a no ser que lo hagas aposta.”



EN LA CUEVA “LA HISTORIA BÁSICA es que estos personajes están como atraídos por esta cueva,” dice Gilbert de su último trabajo. “No saben cómo han llegado allí, por qué están ahí dentro, supongo que es un poco como en *Encuentros en la Tercera Fase*, donde toda esa gente va a la Torre del Diablo pero realmente no saben por qué. Y de esa misma manera, estos siete personajes llegan a esta extraña cueva y comienzan a explorarla. Y están buscando algo. Todos buscan algo y creen que pueden encontrarlo, de alguna manera, dentro de la cueva.”

Las Leyendas de LucasArts

STEVE PURCELL

Artista en Lucas, Purcell es responsable directo de tantos momentos históricos del género que es imposible recapitularlos todos. Centrémonos en dos: la caja de *Monkey Island* y la creación de dos personajes llamados Sam y Max. Aunque ha colaborado con Telltale en las temporadas de *Sam & Max*, se ha tirado el último año trabajando en Pixar, donde empezó como artista conceptual y ha terminado codirigiendo *Brave*.



DAVE GROSSMAN



Grossman trabajó con Gilbert y Schafer en los dos primeros *Monkey Island* y *El Día del Tentáculo*. Se fue con Gilbert a Humongous para crear parte de sus aventuras para niños y en 2005 fue uno de los fundadores de Telltale Games. Todavía sigue allí, supervisando cada título.

DAVID FOX

Veteranísimo diseñador en Lucasfilm, Fox aparece en los créditos de *Maniac Mansion*, *Indiana Jones And The Last Crusade* y *Zak McKraken* en diversos roles. Sus dos últimos años en Lucas los pasó construyendo un sistema de videojuegos para parques temáticos que nunca vio la luz. Desde entonces, ha sacado adelante algún simulador más, aunque en la actualidad se dedica a crear software educativo junto a su esposa Annie.

TIM SCHAFER



Tras *Grim Fandango*, Schafer vio cómo LucasArts le cancelaba un juego para PS2 y se largó a fundar su propio estudio, Double Fine, expertos en crear buenos juegos que no vendían prácticamente nada. Schafer abandonó hace tiempo los juegos tradicionales y se ha hecho un nombre como desarrollador de títulos descargables tan creativos como exitosos.

BILL TILLER



De los últimos en llegar a LucasArts. Tiller trabajo como grafista en *The Dig* y *Full Throttle* y es el responsable directo del estilo de dibujo animado de *The Curse Of Monkey Island*. En 2002 creo su propio estudio de aventuras, Autumn Moon Entertainment, donde creó títulos como *A Vampyre Story* o *Ghost Pirates Of Vooju Island*. Ultimamente está buscando crowdfunding para llevar una serie por capítulos de *Vampyre Story* para iPad. También es el director de arte del estudio de juegos *casual* Munkey Fun.

■ TRAS REDEFINIR EL género en LucasArts, Gilbert se pasó casi una década haciendo juegos educativos para niños. Aunque ha sido programador en casi todos sus títulos, para *The Cave* ha optado por no teclear ni una línea de código y centrarse en el diseño: "Fue una decisión consciente. Piqué tanto código para *DeathSpank* que me di cuenta de que me quitaba demasiado tiempo a la hora de tomar decisiones de diseño. Además, la gente de Double Fine tiene mucho talento y buenas herramientas, así que no tengo el más mínimo problema en dejar que sean ellos quienes se encarguen de la programación".

mí a la hora de reciclar el género de la aventura, de pensar cómo podría suavizarlo, cómo quitar todo este peso muerto y reducirlo al núcleo de lo que hace atractivas a las aventuras". Pero en lo que a mecánicas respecta, Gilbert cree que los dos juegos tienen muy poco en común: "*Limbo* cogía bastante prestado de las aventuras, pero en el fondo los puzles que resolvías eran cosas muy simples gobernadas por la física, un tipo de puzles que no los considero pertinentes en el género. *Limbo* es brillante, pero no es una aventura. Por contra, *The Cave* no quiere ser otra cosa. No tienes puzles físicos. Todo gira en torno a los objetos, en encontrarte un rompecabezas y encontrar los objetos que te ayuden a resolverlo. En ese sentido es muy tradicional".

AUNQUE TIM SCHAFER, su socio en *Monkey Island*, no está oficialmente trabajando en *The Cave* (a él le toca llevar el peso de *Double Fine Adventure*), curran puerta con puerta y hablan a menudo de sus respectivos proyectos: "Tim y yo tenemos una reunión semanal de una hora en la que sólo hablamos de nuestros juegos, algo de mucha ayuda para ambos". Hay que pararse un momento a pensarlo: ¿Tim Schafer y Ron Gilbert, ambos diseñando aventuras en el mismo estudio? Hace cinco años, mientras Schafer sufría para sacar adelante el semifallido *Brütal Legend* y Gilbert se peleaba para encontrar alguien que quisiera publicar *DeathSpank*, algo así habría sido impensable. ¿Qué ha cambiado en la industria para que estemos en este momento tan bonito?

"Lo más importante es que ahora juega mucha más gente. Es aceptable socialmente ser un jugador, ¿no? Puedes ser un adulto y decir que eres jugador y no tienes que susurrarlo o decirlo entre toses, no. Puedes afirmarlo tranquilamente: 'Me gustan los videojuegos'. Cada día vuelvo en tren a casa y más o menos la cuarta parte de la gente que viaja conmigo juega durante todo el trayecto, y son todos adultos", observa Gilbert. "Me da que los videojuegos ahora apuntan más alto, que los críos que jugaban han crecido, son adultos con sus propias familias y aún así no han dejado de jugar. Eso y que hay nuevo público en el sector, con lo que cosas como las aventuras (que antes



■ ¿Qué piensa Gilbert de las nuevas ediciones de *Monkey Island*? "Me gusta que dejen elegir a los jugadores si quieren los gráficos antiguos o los nuevos. Eso y el hecho de que no cambiasen nada del juego demuestra muchísimo respeto por el original y la gente que trabajó en él. La nueva dirección de arte no me gustó mucho, pero a la gente sí. En general, me gustan".

Una breve historia d

1976: *Colossal Cave Adventure*, de Will Crowther, es un juego de exploración mediante texto. Un año después, Don Woods le añade elementos sacados de los libros de Tolkien. Esta última versión inspiraría a una generación de creadores.

1980: *Colossal Cave* da paso a una década de aventuras conversacionales en sistemas domésticos. ¿La más famosa de ellas? *Zork*, que definió el único género que todos aprendimos a hacer en BASIC.



1980: De nuevo sería *Colossal Cave* el que inspiraría al matrimonio de Ken y Roberta Williams para formar las semillas de Sierra, con *Mystery House* innovando al meter gráficos en el género (aunque se manejaba por texto, eso sí).



1983: Mientras, en Japón, un tal Yuji Horii todavía tiene que inventar *Dragon Quest*, pero acaba de sacar *The Portopia Serial Murder Case*, la primera aventura trascendente japonesa, dando paso a toda una línea de juegos que aquí ni sabremos que existen.



1984: El éxito de Sierra lleva a *King's Quest*, una aventura gráfica que sumerge a los jugadores en un bello mundo multipantalla. El género tal y como lo conocemos hoy día acaba de nacer.

1987: Ron Gilbert crea el motor SCUMM para LucasArts, un set de herramientas que pueden usarse fácilmente para crear las bases



de cualquier aventura. SCUMM debuta con *Maniac Mansion*, que de paso innova introduciendo varios personajes y define el estilo LucasArts de humor sin tregua y olvidarse para siempre de las interfaces de texto.



1987: Ese mismo año, Sierra y Al Lowe lanzan *Leisure Suit Larry*, una comedia sexual que se extendería a lo largo de varias generaciones de hardware. Lowe y Gilbert tienen algo en común: son conscientes de que el humor y la aventura tienen que ir de la manita.



1988: Hideo Kojima se acerca al género y lo peta. *Snatcher*, una aventura cyberpunk que coge sin pudor de *Blade Runner* y *The Terminator*, se ajusta como un guante a la megalomía enciclopédica de Koijma y su manía de intentar hacer cine interactivo. Por aquí gusta más que las aventuras de Solid Snake.



1989: Sierra vuelve a hacer avanzar el género con *Quest For Glory*. Básicamente: coge el esquema de los *King's Quest* y lo junta con las bases del rolazo. La mezcla resultante es como el zumo de naranja con helado de vainilla: ¿cómo no se nos había ocurrido antes? ¿Su legado? Ehm, ¿os suena de algo *Mass Effect*?



1990: Los titanes Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman le dan al mundo *The Secret Of Monkey Island*. Su innovación mecánica es que ya no puedes morir, pero lo que importa es que diseño, escritura y arte se funden como nunca para crear la aventura gráfica definitiva. Que no significa que sea la mejor...



1992: ...Porque ésa sería *Monkey Island 2*. Todo lo que hizo grande al primer juego se eleva de categoría añadiendo a la suma uno de los mejores finales de la historia. De paso, innovan otro poquito más: la música. El iMUSE de los juegos de Lucas permitía modificar dinámicamente las melodías en consonancia con lo que estaba pasando. Cómo sería de complicado que LucasArts no supo emularlo en su remake de 2010.



1992: Hablando de música, *Loom* ya era monísimo cuando apareció, con su mecánica de utilizar notas musicales para resolver puzzles (qué tal, Miyamoto), pero la versión de CD-ROM de 1992 trajo algo que aún no sabemos si es bueno o malo: voces reales. Sí, todos los juegos las llevan, pero miren lo que decía Avellone el mes pasado en Retro.



1993: El segundo mal del CD-ROM (queda otro más) en los 90 fue *Myst*. Aquí la trama y los personajes se

los juegos de aventuras

van a hacer puñetas y el juego adopta una perspectiva en primera persona para resolver puzles de chichinabo con imágenes superchupis -para la época, cuando la gente compraba discos de música celta y mierdas así-. ¿Lo odiamos? Con toda nuestra alma. Por supuesto, vendió una millonada obscena.



1993: Ahora sí, la mejor aventura de todos los tiempos: la secuela de *Maniac Mansion: El Día del Tentáculo*. Puestos a innovar, coge lo mejor de los piratas, los múltiples personajes de su predecesor y añade puzles repartidos en distintas épocas que hay que resolver con viajes en el tiempo. Han pasado casi 20 años y sigue siendo uno de los mejores diseños de la historia del medio.



1995: Y el tercer mal del CD-ROM se hizo Full Motion Video. Como los pegatiros estaban petando el PC desde cierto jueguico de Romero y Carmack, los estudios de aventuras dijeron "ay, vamos a meter imagen real para seguir siendo relevantes". Y luego se preguntan por qué murió el género.



1997: LucasArts pasa de los horrores del *Gabriel Knight* previo y se lanza a la piscina de los gráficos animados de alta calidad con *The Curse Of Monkey Island*, pero sin un sólo miembro del equipo original. Tiene sus fans. Nosotros sólo recordamos con cariño el duelo de banjos.



1998: SCUMM dice adiós y damos la bienvenida a GRIME, el motor 3D que sostendría el estupendísimo *Grim Fandango* de Tim Schafer. La pena es que mucho motor y mucha gran narrativa, pero el género está tan tocado que LucasArts sólo usaría GRIME para un juego más antes de enterrar las aventuras para siempre.



2001: Pasan los años y el género agoniza, hasta que Capcom se saca de la manga los *Gyakuten Saiban*, aventuras gráficas bordeando la novela visual protagonizadas por un abogado soltero al que en Occidente llegaríamos a conocer como *Phoenix Wright: Ace Attorney* en 2005, ya para DS, ignorando su existencia previa en GBA, pero suspirando por las secuelas.

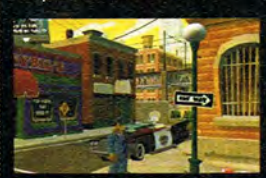


2005: Los franceses, hartos de lo que quiera que hagan en su día a día, deciden renovar el género como si les fuese la vida en ello con *Fahrenheit*, título de Quantic Dream entregado a la cinemática en busca del realismo, el guión chusco y el QTE, reuniendo en un sólo título los tres males de la pasada década. David De Gruttola, cómo te queremos, ¿eh?

2005: Nintendo DS se convierte en el refugio del género en Japón, con jugadores sorprendidos de que las cosas se puedan tocar. Sobre todo *Another Code*, un juego al que recordamos con más cariño



del que nos gusta reconocer por su inteligente uso de todas las chorraditas que permitía hacer la pequeña de Nintendo. También, recordamos, es el mismo año en el que el abogado soltero llega a DS, rompiendo récords de ventas.



2006: Telltale Games, un estudio creado en 2005 por un puñado de ex de LucasArts, recupera la saga *Sam & Max* como una serie por capítulos y temporadas que despedazan el género en algo más comestible para el público ajeno a sus misterios. Seis años después, siguen con sus episodios y su estilo clásico. Campeones.



2007: Cuando salió *Professor Layton*, en Xtreme Superjuegos ya comentábamos que qué rollito Ghibli más guapo tenía esta colección de puzles de lógica de Level-5 y que podrían hacer algo juntos algún día: ¡*Ni no Kuni* lo anticipamos nosotros hace un lustro! La serie va bien, gracias, y tiene previsto un crossover con *Phoenix Wright* para 2013. Porque Level-5 es amor infinito.



2007: Capcom, por su parte, decide ver qué pasa con el género en Wii sacando *Zack & Wiki*, un juego importantísimo por dos razones: a) es de lo mejor de su catálogo b) vendió 120.000 copias con lo que todos los estudios dijeron que se acabó hacer juegos buenos y que toma shovelware.



2009 Los británicos de Revolution Software, que se habían pasado la mitad de los noventa haciendo SCUMMs se encontraron de morros con el futuro del género al relanzar *Beneath a Steel Sky* para iPhone y descubrir que los smartphones son ideales para las aventuras. Hoy día entras en la App Store y te dicen hola cuarenta clones.



2010 Quantic Dream decide que pueden hacerlo mucho mejor en su estilo que con *Fahrenheit* y sueltan sobre un mundo inocente *Heavy Rain*, una aventura consistente en gastarse una millonada en captura de movimientos y supergraficazos en PS3 y darle el cambio sobrante a un guionista de telefilmes de tarde de sábado a ver qué te hace.



2010: Shu Takumi, el creador de *Phoenix Wright*, cambia de registro con *Ghost Trick: Phantom Detective*, un juego tan bien escrito como tremendo en su mecánica. Nuestro espíritu protagonista se dedica a poseer objetos y provocar poltergeists encadenados para salvar la vida de humanos indefensos. Puede que sea uno de los tres mejores conceptos de DS.

2011: Rockstar Games no lo admite, pero su simulador de detectives en mundo abierto, *LA noire*, es una aventura. La investigación de crímenes y



el interrogatorio de testigos podrían haberlo convertido en *GTA: Phoenix Wright*, pero ciertos desastres de diseño lo evitaron.



2012: Según pasan los años, Telltame Games se va haciendo con cada vez más derechos de grandes nombres audiovisuales a los que convertir en aventuras. *Regreso al Futuro* y *Parque Jurásico* se quedaron ahí-ahí, pero con *The Walking Dead* han encontrado un filón de pasta e ideas, introduciendo de paso alguno de los hallazgos mecánicos de Quantic Dream, como que el juego no te espere.



2012: Ragnar Tornquist, creador de algunos de los nombres más importantes de la pasada década (*The Longest Journey, Dreamfall*), se atrevió a plantear un MMO, *The Secret World*, en el que meter mecánicas del género en un universo On-line. Arriesgada propuesta.



2013: Ron Gilbert al rescate. Con ciertos puntos en común con *Maniac Mansion*, la cueva de Gilbert plantea un juego dinámico sin ninguno de los tiempos muertos o frustraciones habituales que han lastrado el género desde 1976. Y habrá que ver qué está haciendo Schafer con el dinero que sacó de Kickstarter.



Quiero ser un pirata... del Caribe

Cinco similitudes demasiado cercanas entre The Secret Of Monkey Island y Piratas Del Caribe.

Supongo que todos hemos visto alguna vez lo que se parecen las tramas del juego y de la película. Normal: ambas se inspiran en la atracción de Disneyland que da nombre a la última, cuya cuarta parte, *En Mareas Misteriosas*, coge el título de la novela que despertó el gusanillo en Gilbert. Más sospechoso resulta que durante un tiempo circulase por Hollywood un guion sobre *Monkey Island* escrito por Ted Elliot, guionista de la primera entrega de *Piratas del Caribe*.

1. Guybrush

El personaje de Guybrush Threepwood aparece por duplicado en las pelis. Su apariencia e ingenuidad son la base de Will Turner, mientras que su habilidad para meterse en líos con se enorme bocaza nos remite a Jack Sparrow.

2. Elaine Marley

La testaruda hija del gobernador que se enamora a sabiendas de quien no debe y la lía parda. ¿Hablamos de Elaine o de Elizabeth? Dejando aparte la mandíbula de caballo de la segunda, los dos personajes son prácticamente idénticos en personalidad y motivación.

3. Hechicera Vudú

Juego y película comparten un pesonaje femenino que domina el vudú. Pero no sólo eso. En una escena de *El cofre del muerto* podemos ver que ambos personajes tienen el mismo agente inmobiliario y decorador: la casa en el pantano. ¿Demasiada inspiración?

4. LeChuck

Fantasma pirata primero y zombi pirata después, la figura de Lechuck no sólo comparte similitudes estéticas con Barbossa y Davy Jones, que hasta cierto punto es normal: el malo pirata está en el género desde Stevenson. Pero a lo mejor tanta coincidencia con la magia negra y el rollo de los no muertos sea exagerada.

5. Isla Scabb

¿Os acordáis de la ciudad construida a base de barcos pirata abandonados que salía al principio de *Monkey Island 2*? En la saga de películas existe una ciudad exactamente igual. Aunque la hemos visto fotograma a fotograma y no hay rastro de Largo LeGrande, eso sí...





"A lo mejor debería empezar un **Kickstarter** pidiendo **cien millones de dólares** para comprar los derechos de **Monkey Island**"



Gilbert cita *Limbo* como una gran influencia a la hora de hacer *The Cave*, pero salvando las distancias en lo que respecta a mecánicas y género: "Mi juego va sobre conectar objetos para resolver rompecabezas, no tiene nada que ver con el peso que tiene la física en los puzles de *Limbo*".

eran un nicho de un nicho, porque jugar lo hacía muy poca gente y jugar aventuras muy poca de ésa gente) ahora tienen más público potencial porque, eso: ahora juega mucha más gente".

AÚN ASÍ, RECONOCE que, pese a este crecimiento, el negocio tradicional sigue siendo algo inhóspito y poco receptivo: "Los editores tradicionales no saben apartarse del modelo de las películas. Todos están intentando crear el taquillazo veraniego. Pero fíjate, lo de las películas es una buena analogía, porque todos los estudios de cine quieren hacer taquillazos de verano, pero también financian muchas otras pelis, que saben que no van a recaudar tanto. Y, sin embargo, el sector del videojuego llegó a un punto, hace unos cinco-seis años, en el que dijeron que todo lo que se iba a hacer eran superproducciones. Sin embargo, creo que la industria está madurando poco a poco, volviendo a un punto en el que los editores están dispuestos a apoyar proyectos más pequeños que no pretenden ser superventas. Poco a poco, pero está pasando", contrasta. Para añadir que la distribución digital es la principal razón de estos cambios: "Si tienes que fabricar tantos DVDs y almacenarlos y distribuirlos, al final estás apostando un montón de dinero cada vez que sacas un juego, con lo que es necesario ir a por el superventas. Con la distribución digital, sin embargo, puedes hacer juegos más pequeños dirigidos a distintos nichos de mercado, porque no tienes que dejarte la pasta en que las grandes cadenas te dejen los mejores sitios de sus estanterías".

A la luz de estos sutiles cambios (y de la batseñal que han sido los millones de euros que Double Fine ha ingresado con Kickstarter), ¿se plantea Gilbert una aventura gráfica tradicional cuando termine con *The Cave*? "Es una buena pregunta. Una que me he hecho a mí mismo", responde tras una larga pausa. "Hay cosas que no me gustan de las aventuras gráficas clásicas y quiero encontrar soluciones, buenas soluciones a lo que no funciona. Me gustan mucho los rompecabezas basados en el diálogo, las interacciones del mismo... Es algo que conseguí meter en *DeathSpank*, esos puzles textuales y el sentido del humor. Son aspectos que disfruto mucho y que elegí conscientemente no introducir en *The Cave*. Por ese lado, es algo que me encantaría volver a hacer". Y tras considerarlo un poco más, prosigue: "Supongo que la respuesta extensa sería que sí, que creo que sería genial hacer una aventura gráfica clásica, pero que necesitaría averiguar antes hacia dónde quiero llevar el género. No me conformo con revivir el pasado, quiero saber dónde está el futuro de la aventura gráfica".

CON TANTO ÉNFASIS en el futuro, casi parece maleducado preguntarle sobre *Monkey Island*, pero es imposible entrevistar a Gilbert sin preguntarle por su juego más legendario. No parece que le cueste responder: "Me gustaría, de verdad que me gustaría hacer un nuevo *Monkey Island*: el tercer juego de la serie, los otros no los considero. Pero mi premisa siempre ha sido que, si lo hago, tengo que hacerlo a mi manera. No quiero que LucasArts me diga que hay que hacer tal cosa así, o que esto no encaja en el universo *Monkey Island* ni nada por el estilo. Quiero hacer mi tercer *Monkey Island*, de verdad". Pero sabe que las posibilidades son mínimas: "Uy, a no ser que esté en el testamento de George [Lucas], no va a pasar jamás". Aunque se animó bastante con el revival de 2009 [entre las ediciones especiales que relanzó LucasArts y los episodios de Telltale de *Tales of Monkey Island*], no tiene muchas esperanzas de volver a trabajar con ellos. "Durante un tiempo estuve negociando en serio con LucasArts para sacar un nuevo *Monkey Island*. Pero cuando se fue su presidente, Darrell Rodriguez (o lo echaron), se acabó. Nunca volví a saber de ellos".

A pesar de que algunos creadores clásicos han conseguido volver a sus antiguas franquicias vía crowdfunding -como ha pasado con *Space Quest* o con Al Lowe-, Gilbert no cree que sea una opción para recuperar su serie. "Problema número uno: Lucasfilms controla la propiedad intelectual de todo lo que han hecho. Problema número dos: George no necesita el dinero. Aunque me plantase allí con un maletín con diez millones de dólares, no me vendería la licencia. Tendría que tener dinero en cantidades absurdas, obscenas, para poder comprarles la licencia. Así que no, no creo que baste con Kickstarter... Bueno, no sé, a lo mejor si empiezo un Kickstarter pidiendo cien millones de dólares para poder comprar los derechos de *Monkey Island*... Quién sabe, todo es posible".



¿Cree Gilbert que las aventuras pueden volver a triunfar a nivel masivo? "Creo que los jugadores actuales están más dispuestos a probar el género. Puede que no a las aventuras gráficas como tales, pero sí están más abiertos a catar híbridos como *L.A. Noire*."

Puede que no pueda contar con *Monkey Island*, pero el mítico gruñón parece más satisfecho que nunca con su trayectoria actual. Clayton Kauzlaric (cocreador de *DeathSpank*) y él presentaron hace poco un juego independiente para iPad, *The Big Big Castle*. Y, treinta años después, está a punto de terminar *The Cave*. Un buen resultado a esa década casi perdida que fue el principio de siglo para casi todos los creadores de aventuras clásicas.

Aunque la industria ha cambiado muchísimo, Gilbert confiesa que trabajar en Double Fine le recuerda mucho a cómo eran las cosas cuando hizo aquellos primeros juegos de LucasArts. "No es tan diferente de trabajar allí, que tampoco es que me sorprenda: Tim se formó en LucasArts e hizo sus primeros juegos allí, y su estudio aplica un modelo parecido al de sus días de juventud", dice definiendo a Double Fine.

Y Tim Schafer debería considerar darle un puesto en marketing: "Se está muy a gusto, hay muchísima libertad creativa, mucho respeto por los creadores, y muy poca gente con traje y corbata intentando decirme cómo tengo que hacer las cosas. Eso sin contar la asombrosa cantidad de talento que tiene el estudio. Todos, desde el primero de los artistas hasta el último de los programadores son enormes profesionales. Es un placer absoluto estar aquí trabajando con ellos".

"Debería haber sido un juego mejor y un rolazo de verdad, pero los jefes no creían que los jugadores actuales quisieran un juego así", dice Gilbert sobre *DeathSpank*. "*Torchlight* demuestra que se equivocaban".





T A K A O U N N O

POKÉ
MAS

Los creadores de Pokémon, Game Freak, no son la gente más abierta del mundo, así que cuando tuvimos la oportunidad de entrevistar a dos de ellos, nos tiramos al cuello. Aprovechando la salida del nuevo Pokémon, los directores Takao Unno y Junichi Masuda se sentaron con nosotros para contarnos qué es lo que hay de verdad dentro de la Pokéball del Sacro Imperio Pikachu…



Con 23 años a sus espaldas, el estudio Game Freak de Tokio es uno de los veteranos más desconocidos de la industria japonesa, y eso que son los responsables de una de las franquicias más exitosas del mundo y llevan cinco generaciones de hardware sacando títulos. Pero, qué ironía: a los creadores de Pokémon les cuesta más evolucionar que a un Magikarp convertirse en Gyarados.

En las últimas décadas el sector ha cambiado tanto sus tendencias que no sabemos ni dónde estamos, entre tecnologías, modelos de negocio, estructuras de contenidos, etcétera. Sin embargo, cierta franquicia ha despreciado todas las posibilidads obvias (World of Pokémon, Pokémon DLC, combate Pokémon en tiempo real) para permanecer fieles a su pureza original. Demonios, si hasta los aplausos de Edición Negra y Blanca vinieron porque habían vuelto al esquema original desnudado de complicaciones. Lo más increíble es que se trata de un juego que, en su corazón, sigue siendo de 8-bit. ¿Moda retro? No va con ellos: salvo el intercambio de Pokémon, no había nada en el título original de Game Boy que una Famicom no hubiese podido hacer en 1985. Otro dato que refuerza el aroma de antaño del equipo: casi todos los creadores originales -que además empezaron como fanzineros antes que como desarrolladores-, todavía siguen en el estudio. Como Junichi Masuda, que charló con nosotros días antes de la salidad de *Pokémon Edición Blanca y Negra 2*.

Masuda rememora que se unió a Game Freak "antes de que se estableciera como nombre propio" y que conoció al creador de los bichitos, Satoshi Tajiri, durante el desarrollo del primer juego del grupo: *Quinty*, que salió en Famicom en 1989 y llegó a NES un año más tarde con el nombre de *Mendel Palace*. Masuda todavía se refiere con nostalgia a *Quinty* como un juego indi, dejando ver el alma garajera y underground que forjó los primeros años de Game Freak. "Mi mejor recuerdo es trabajar en un equipo de sólo nueve personas", dice sobre los años de desarrollo de la primera entrega de *Pokémon*

"En Game Freak son menos estrictos con los roles asignados, así que todo el mundo da su opinión y hace cosas que no están definidas por el cargo que ocupamos"



Red/Green en Game Boy. "*Red/Green* nos llevó seis años y, como éramos tan pocos, tuvimos que asumir distintos roles. A mí me tocó programar el juego, aportar ideas y producir toda la música. No hay comparación con el presente, donde todo el mundo tiene un cargo establecido: entonces nos tocaba hacer lo que fuese necesario para terminar un juego".

Masuda cree que ese espíritu indi se ha perdido un poco en los años que han pasado entre Game Freaks, chicos para todo, y Game Freak, súperestudio multimillonario. Pero nunca ha trabajado para otro estudio, así que tampoco tiene marco de referencia. Takao Unno, co director junto a Masuda de esta última entrega, sin embargo, tiene otra perspectiva: se había recorrido unas cuantas compañías antes de aterrizar en Game Freak durante el desarrollo de *Rubí/Zafiro* para GBA.

Unno se enamoró de *Pokémon* cuando vio a Venusaur en la portada de *Pokémon Green* en 1996. Compró el juego nada más verlo, antes de empezar su carrera como diseñador gráfico en el sector. La tradicional lealtad japonesa le exime de detallar para qué otros estudios había trabajado (esos años de seudónimos y secretismos en los juegos, ay Japón) antes de Game Freak, aunque un poquito de periodismo saca a la luz que estuvo en el estudio de culto Pixel, donde se encargó de las gráficos de un SRPG para Saturn, *Farland Saga* (uno de los mejores títulos de Pixel, por cierto). "En Game Freak hay mucha frescura, una forma de hacer juegos mucho más orgánica", contesta

Juega con todos

Game Freak ha hecho más cosas aparte de Pokémon. Y no todos sus juegos han sido para Nintendo.



Mendel Palace
1989, NES
■ El debut de Game Freak es una personalísima mezcla de puzzle y acción en la que tenemos que jugar al memorión para atrapar o destruir muñecos diabólicos. Yeah. A Satoshi Tajiri le va la marcha y aprendió a programar mediante ingeniería inversa de la Famicom. Así se explica que tardase dos años en terminar el juego.



Mario & Yoshi
1991, Game Boy/NES
■ En Japón se llamó *Yoshi* a secas, y fue el primer juego protagonizado por el dinosaurio sumiso del fontanero tras su aparición en *Super Mario World*. El juego era un puzzle más que decente. El problema es que en el catálogo de Game Boy había más puzzles que balas en un shooter moderno, así que ni pena ni gloria tuvo.




Smart Ball
1992, SNES
■ Oficialmente el editor era Sony y el desarrollador un tal 'System Sacom', pero los créditos nos dejan claro que se subcontrató a Game Freak y que lo firmaban Satoshi Tajiri y Ken Sugimori. Dato curioso: es uno de los primeros juegos musicados por el compositor de *Silent Hill* Akira Yamaoka. ¿El juego? Un apócrifo de *A Boy And His Blob*.



Magical Taruruto
1992, Mega Drive
■ Adaptación de un manga de la época, *Magical Taruruto* era un plataformas que recreaba la historia de un chavalín que invocaba un primo de Zumosol mágico interdimensional para que le rompiera el alma a los abusones del colegio. Hubo más juegos del manga, pero este es el único de Game Freak.



Mario & Wario
1993, Super Famicom
■ Otra rareza de puzzle temático con fontanero que nunca vimos aquí de forma oficial. Mario camina sin control, tiene un cubo en la cabeza y no ve nada, así que hay que usar el ratón [sí, el de Super Famicom: ya sabéis por qué no llegó] para que recorra el mundo sano y salvo. Digamos que *Mario vs Donkey Kong* le debe bastante.



Pulseman
1994, Mega Drive
■ Uno de los tres mejores juegos de Game Freak en el que no salen Poké Balls, *Pulseman* es un plataformas cargado de acción que nos recuerda a los mejores momentos del género en Mega Drive (estamos diciendo que se puede medir con Treasure, ojo ahí). En Occidente apenas se vio, pero está en la Consola Virtual.

con sus experiencias previas. "La asignación de roles es mucho menos estricta, así que todo el mundo aporta su opinión y hace tareas que no encajan del todo con el cargo. Comparados con otros estudios, donde no puedes salirte de la raya ni un poquito, en Game Freak hay más libertad y contribución a los títulos. Es un gran aliciente".

Game Freak ha conseguido algo complicado: el punto común a sus orígenes en fanzines, su etapa de creadores indi y su condición actual de pokéfábrica de pasta/ojito derecho de Nintendo es que mantienen una cultura interna única. Durante una visita a sus oficinas en 2011, nos encontramos un estudio como no habíamos visto en toda la vida de **games**™. La recepción es una mesa en la que no hay nadie en un despacho casi a oscuras donde la única luz viene de un neón colgado en la pared con el logo de Game Freak. Las salas de reuniones recuerdan más a los escondrijos de Pixar que a las mesas redondas de los edificios de oficinas, decoradas con ideas surrealistas, desde una jungla hasta un dormitorio infantil de mentira. Un ambiente alocado y poco convencional donde sí, podemos meter sin miedo las etiquetas de 'indi', 'orgánico' y 'frescura'.

Game Freak hace las cosas a su manera: ni siquiera Nintendo tiene poder para interferir con los procesos del estudio. ¿O acaso pensáis que Nintendo no es la primera que querría ver un *Pokémon* exclusivo para sobremesa con graficazos 3D? Si ni siquiera han llegado a 3DS todavía: Game Freak se ha quedado con la generación anterior (ocho añazos ya) para su última entrega. "Veo *Pokémon* como una



"La primera entrega de Pokémon nos llevo seis años, y como éramos un equipo tan pequeño cada uno tuvo que arrimar el hombro y hacer de todo"



Kuru Kuru Puzzle
1994, Game Boy/ Super Famicom
■ El punto más bajo (junto a los pokochos) de la carrera de Game Freak, este puzzle era un palette swap bastante sinvergüenza del *Mario & Yoshi*. Puesto un poquito al día en la versión Super Famicom (vamos, que fusilaba un poquillo el *Baku Baku Animal* de Sega).



Gosaru No Game De Gosaru
1996, PC Engine
■ Otro puzzle, también inspirado por *Lemmings*, aunque con un enfoque muy distinto al de *Mario & Wario*. Aquí el monete protagonista tiene que ser programado de antemano con todas las acciones a realizar antes de ponerse en marcha. Lo bueno es que el diseño de niveles hace que esta aparente pesadilla lógica tenga múltiples soluciones.



Bushi Seiryuden: Futari No Yusha
1997, Super Famicom
■ Un JRPG oscurísimo con un sistema de combate de lo más raro. Los combates, en vista lateral, se resuelven con un número de órdenes en tiempo real en un número fijo de turnos. Ganar en menos turnos de los indicados acumula energía que cambia el curso de la historia y... Ya, nosotros tampoco.



Game Boy Camera
1998, Game Boy
■ Sí, el software que acompañaba a la cuquísima cámara digital de Game Boy vino de la mano de Game Freak. Ay esa impresora de pegatinas, esos minijuegos, esas imágenes de Pokémon, ese concepto totalmente absurdo... Si sacaran mañana la impresora para 3DS nos la comprábamos a ciegas, así de simple.



Click Medic
1999, PlayStation
■ Aventura estilo anime con médico protagonista, *Click Medic* fue el *Trauma Center* del siglo XX, pero tan divertido como el Operando de mesa: un pufazo. Salió bajo el sello Sony Music y se consideró tan experimental que nunca llegó a tierras gaijin. De paso, marcó el final de los devaneos de Game Freak con sistemas ajenos a Nintendo.



Drill Dozer
2005, Game Boy Advance
■ Como salió en GBA cuando DS ya existía, a *Drill Dozer* no se le hizo mucho caso. Una pena, porque era un juego de acción bastante original y entretenido, en el que manejábamos un taladrazo revolucionado con el que abrirnos paso por un sinfín de niveles, áreas secretas y todo. El más nintendero de los títulos del estudio.



Rhythm Hunter: HarmoKnight
2012, 3DS
■ Una pequeña maravilla platafomera para la eShop, a medio camino entre un *Canabalt* y un juego musical en el que hay que ir recogiendo notas que forman una canción en tiempo real, como en esos niveles *Super Mario Galaxy*. Las pantallas de bonus traen temazos de *Pokémon*.

herramienta social", dice Masuda cuando le reguntamos por qué la serie es tan reacia a salir del ecosistema portátil. "Si interactúas con otro jugador, ya sea en combate o intercambio, estás llevando el mundo de *Pokémon* al mundo real. Es lo mismo que si hablas del juego con un amigo. Lo más fiel a esa idea es hacerlo en una portátil". Es más, defiende el estancamiento evolutivo de la serie como consecuencia de la fidelidad a la identidad de la misma. "Cuando terminamos una entrega", explica, "en Game Freak desmantelamos cada parte y las probamos independientemente. Es cuando decidimos qué se queda y que no. Por ejemplo: capturar un Pokémon, la Pokédex, el concepto mismo de Poké Ball... Vistos así, nos resulta fácil entender que esos elementos no pueden desaparecer. Y por eso nunca hemos tocado ciertas mecánicas de la base. Otra razón para conservarlas es que la propia estructura del juego tiene una identidad tremenda. No es un juego basado en los personajes: son reglas y sistemas que sobresalen como elementos definitivos. Por eso no cambia".

Nos resulta curiosa esa mención de Masuda a los sistemas. Uno de los mayores mitos que rodean a la serie es que son juegos para niños. En parte sí: el merchandising, la serie de animación (que lleva 15 años ya), las cartas... Pero el juego, en sí, es uno de los RPGs de estrategia más complejos de todos los tiempos, hasta un punto que ríete de los sistemas de Nippon Ichi. La compatibilidad hacia delante de la serie, además, añade un factor generacional: el Maestro Pokémon de torneo es uno de los jugadores más entregados que existen, un tipo que lleva generaciones refinando su equipo Pokémon con tácticas de crianza, Excels de estadísticas y daños y miles de horas para destilar, gota a gota de experiencia, el inexistente equipo invencible. Un titán de Starcraft es un tío que mueve las manos muy rápido; un campeón de Pokémon es el equivalente a un Gran Maestro de ajedrez que, además, talla sus propias piezas de la madera de un árbol nacido de una semilla que él mismo cultivó. Esa dicotomía entre fenómeno de masas e inexpugnable nicho ultramegahíperhardcore no es accidental. De hecho, Game Freak diseña cada entrega pensando en el jugador competitivo. "Los desarrolladores también vamos a la Guardería Pokémon para criar al mejor Pokémon posible", confiesa Masuda, que inhala profundamente cuando le preguntamos hasta qué punto es difícil compatibilizar mecánicas insondables con una aventura apta para cualquier tipo de jugador. Mucho, vale. Aunque añade que el éxito de Pokémon es que en cada entrega consiguen enganchar a una nueva generación de jugadores, no importa cuanto compliquen las reglas de fondo.

Masuda confiesa que se esfuerzan en mimar a los nuevos jugadores. "Se hace evidente al ver que cada juego tiene un Pokémon. No haría falta si sólo se dirigiesen

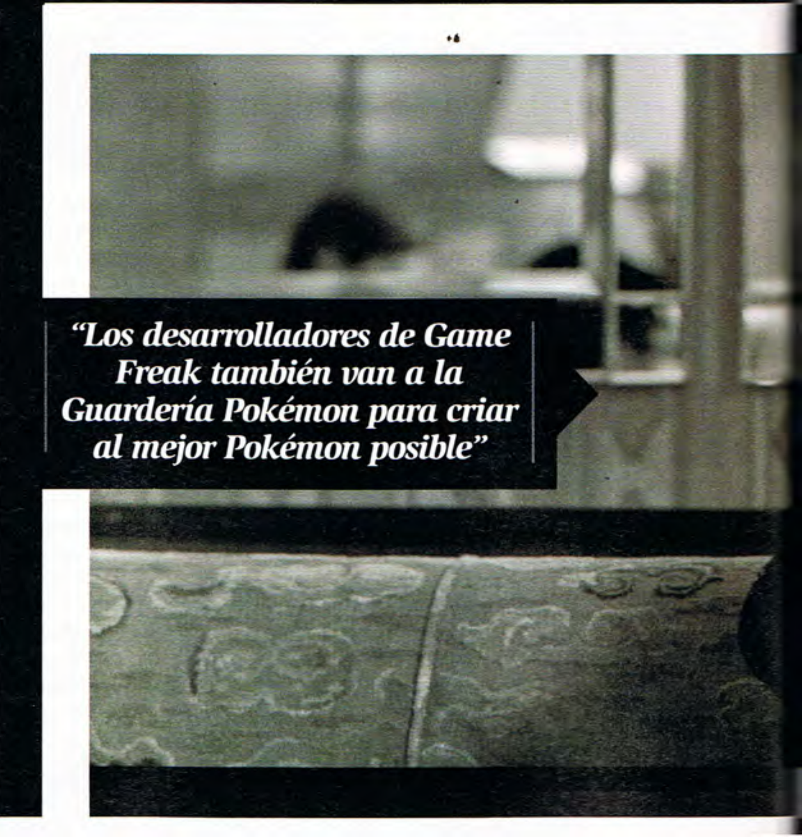


■ *HarmoKnight* ha sido muy bien recibido en la eShop japonesa. Ojalá Nintendo lo ponga a disposición de Occidente en breve.

Cómo diseñar un Pokémon

Takao Unno nos explica los pasos para inventar a Pansage, Pansear y Panpour desde cero. Algún día le preguntamos por los Eevee, prometido.

■ "A la hora de crear un Pokémon, siempre me fijo en la época en la que se ubica. Es importantísimo: ¿qué es lo que se llevaba, qué era popular? Y luego me pregunto: ¿Qué es, dónde vive? ¿Cómo interactúa con los humanos? Son las primeras preguntas que hay que hacerse. El concepto original para la tripleta de Panpour, Pansear y



"Los desarrolladores de Game Freak también van a la Guardería Pokémon para criar al mejor Pokémon posible"



> **"Ha sido muy satisfactorio para mi poder crear la posibilidad de explorar una región de Unova un tanto cambiada desde un punto de vista diferente"**

Pansage es que trabajan en la hostelería [sic]. Se dedican a ayudar a los tres líderes de gimnasio en el restaurante. Entonces, ¿qué hacen allí? ¿Son camareros, se dedican a algo más? En mi diseño original eran más tipo fantasma, pero no resultaba práctico: necesitas manos y pies para trabajar en un restaurante. Por eso sus manos son así, parecen guantes de cocina. Y de ahí llegamos a sus cabezas: Pansage es tipo hierba, así que tiene especias para sazonar; Panpour, agua limpia; y Pansear, que es tipo fuego, tiene llamas en la cabeza para calentar los alimentos. Juntos, representan los tres elementos básicos de la cocina. Detrás de este contexto hay muchas horas de reflexión, de contestar a esas preguntas: ¿Qué están haciendo? ¿Cómo se relacionan con los humanos? Todo viene de ahí, pero el proceso es invisible en el resultado final".





Masuda señala que en *HarmoKnight* hay bastantes pistas sobre el futuro de *Pokémon*. Mientras no sean los Pokochos, todo bien.

al jugador de largo recorrido. Pero al mismo tiempo, cada entrega añade características, como el Torneo Mundial o la Torre de Batalla, pensadas para los expertos. E incluso se mantienen zonas de juegos anteriores [Safari, por ejemplo]. Así que mantenemos el equilibrio entre mimar a los nuevos jugadores y mantener el interés de los que llevan con nosotros desde hace años".

Tal vez por eso cada nuevo *Pokémon* ha empezado desde cero, creando una nueva región con protagonistas y monstruitos inéditos. Hasta ahora. Remakes aparte, es la primera vez en 16 años que Game Freak ha creado una secuela de verdad, con su número y todo, al presentar *Blanca y Negra 2*. "Hay unas cuantas razones para la aparición del número en el título", dice Masuda. "Cuando en Game Freak acabamos *Blanco y Negro*, teníamos ganas de hacer una secuela directa, que estuviese ambientada dos años después de los hechos del original". Unno añade: "Está el hecho de que es una secuela, pero también el hecho de que hay un punto de inicio distinto y un protagonista nuevo. Crear la posibilidad de recorrer Unova desde un punto de vista diferente en una región en la que todo ha cambiado un poco ha sido muy satisfactorio para mí".

Como os contamos en el análisis, puede que el nuevo título sea iterativo, pero con una enorme cantidad de contenidos nuevo y un puesto ilustre en el panteón de los mejores *Pokémon*. Pero también nos cuesta ignorar el hecho de que, contando con los remakes de Game Boy Color *HeartGold* y *SoulSilver*, esta es la cuarta entrega de la serie en DS. Que tal vez va siendo hora de que hagan algo distinto…

Porque sí, Game Freak saca, de vez en cuando, algo ajeno a los bichos. Aunque se nota que esta generación han estado atados a ellos: desde el *Drill Dozer* de 2005 para GBA, todo lo demás ha sido Pikachu. Sin embargo en Japón ya está disponible *Rhythm Hunter: HarmoKnight*, un titulito para la eShop de 3DS -coged el saco de insultos a los cierres regionales y elegid vosotros- que combina bemani con plataformeo, aprovechándose del pasado como compositor musical de Masuda.

"Ya no es tan fácil crear juegos nuevos", admite. "No sé si es porque trabajamos con hardware más complejos y nos come más tiempo o porque hay tantísimos títulos ahora mismo que es muy difícil conseguir algo original y no caer en loderivativo".

"Internamente, hemos creado unos cuantos juegos que nunca han visto la luz", desvela, "pero *HarmoKnight* acaba de salir en Japón y comparte algo con la primera edición de *Pokémon*: es un proyecto pequeño en el que han trabajado más de nueve personas, de acuerdo, pero que aún así es la primera vez en mucho tiempo en el que hemos sido pocos... Y cada uno se ha encargado de varias partes del desarrollo". ¿Esa nostalgia de Masuda por los inicios de Game Freak? Nada que no se cure con los visos indi que trae el desarrollo de juegos de tienda digital.



APPLE INVADE LOS JUEGOS

Abundan los rumores acerca del desembarco definitivo de Apple en el sector, pero lo que está claro es que la compañía no está quieta. Hasta que se consoliden iPhone 5 e iOS 6, games™ examina la influencia de Apple en los videojuegos y se pregunta hacia dónde puede dirigirse desde este punto...

iOS iOS

Los avances tecnológicos están siempre acompañados de interrupciones, de cambios: la tecnología funciona de determinada manera hasta que llega algo que la sustituye. En los videojuegos, vemos una y otra vez el auge y caída de sistemas, modelos, estándares, hemos visto el salto de ordenadores domésticos a consolas, la llegada de las 3D y el advenimiento del juego 'casual'. En 2007, Apple lanzó el iPhone y pocos prestaron atención a sus juegos, pero el dispositivo y la iOS que lo acompañaba ha tenido un fuerte efecto en el diseño del hardware, la cultura actual del sector y los videojuegos tal y como los conocemos. Está claro que estamos enmedio de otro de esos cambios.

Incluso durante el reciente éxito de Apple, muchos dudaban de que la niña bonita de los ordenadores personales pudiera plantar cara, mucho menos sobrepasar en beneficios, a Sony, Nintendo y Microsoft. Según los dispositivos Apple le comían terreno al mercado tradicional de las portátiles, sus rivales calificaron la iOS como una moda, y los jugadores tradicionales consideraron las máquinas que la usaban como incapaces de ejecutar juegos 'de verdad'.

"Quien diga eso aún, está completaente fuera de juego en el panorama actual del sector," asevera el artista y desarrollador Zach Gage (*SpellTower, Bit Pilot*). Apunta que todos los grandes estudios están desarrollando para el sistema operativo, acompañados de legiones de programadores indi. "Da la impresión de que el 99 por ciento de las IPs nuevas salen para iOS. Yo apenas uso otros sistemas ya."

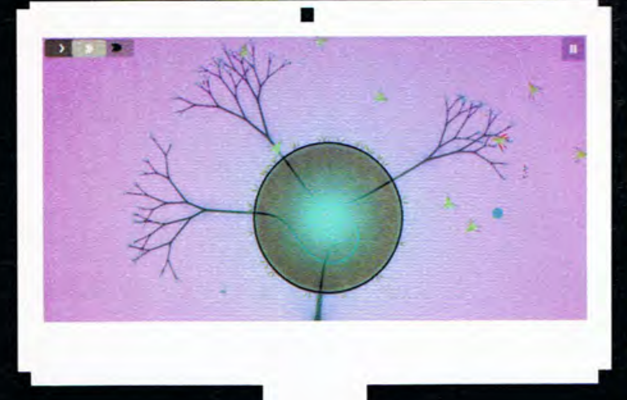
Rami Ismail, de Vlambeer (*Super Crate Box*), afirma: "De hecho, estamos cansados de que la gente diga que según qué cosas no son juegos: hay muchas producciones maravillosas al borde de lo que habitualmente denominamos videojuegos." Es en ese borde donde realmente brilla iOS, y cita *Superbrothers: Sword & Sworcery, Gauge, English Country Tune* y Gage's *Bit Pilot* como ejemplos. Y aunque el veterano programador Stu Pickford (*Magnetic Billiards*) admite que "es cierto que iOS no funciona demasiado bien con algunos géneros muy populares", como los típicos triple-A o el control tradicional de un avatar, se ríe ante la sugerencia de que la plataforma no está cambiando los modos de jugar.

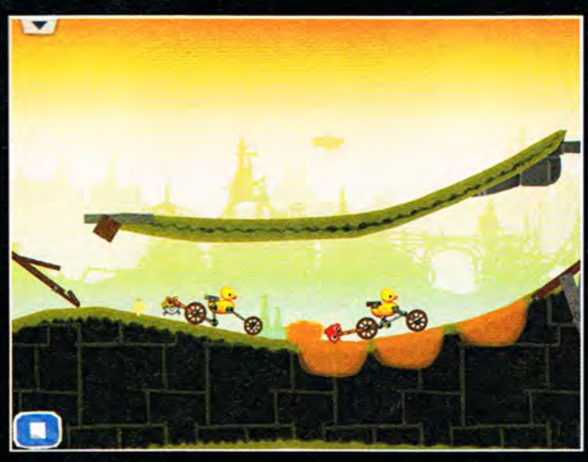
En cierto sentido, este giro radical ha ocurrido debido a la ubicuidad de los cacharros con iOS. Se han vendido tan rápido que la plataforma se ha convertido en algo imposible de ignorar. Las cifras actuales datan más de 400 millones de artilugios con iOS vendidos hasta la fecha, e incluso Apple TV, que envía señal de vídeo desde un dispositivo iOS a una tele, ya vende más que Xbox 360. Los jugadores cada vez dedican más tiempo a juegos en iOS que a los que funcionan en unidades dedicadas, pero incluso en casa, la hasta ahora conocida como 'segunda pantalla' se expande, y la gente usa su tablet o smartphone como plataforma principal de juego.

La entrada de Apple en la industria ha hecho tambalearse el ciclo de producción habitual: hasta ahora, un fabricante creaba una consola poderosa y los principales desarrolladores de la industria programaban títulos para ella que hacían enloquecer a los jugadores. En su lugar, Apple propone actualizaciones anuales del hardware, y la compatibilidad del sistema operativo y las apps se estira durante un par de generaciones. Mientras que algunas de estas actualizaciones son estupendas desde el punto de vista del usuario, como las pantallas Retina de alta resolución, ninguna de ellas proporciona el salto que supondría una consola completamente nueva. De acuerdo con Torsten Reil, CEO de NaturalMotion (*CSR Racing, Backbreaker*), es por ello que los videojuegos en iOS han "crecido de forma casi orgánica"; a pesar de la gran cantidad de dispositivos vendidos con el paso de los años, Reil advierte que iOS proporciona una "base no fragmentada de dispositivos: es una experiencia muy similar a la de las consolas". Sin embargo, debido a la forma en la que Apple lanza el nuevo hardware, los desarrolladores no se ven en la situación de tener que empezar de cero cada vez que la compañía anuncia una keynote.

Más allá del hardware, Apple tiene otras lecciones que enseñar a sus rivales. Se estima que, a través de iTunes, Apple tiene 400 millones de cuentas activas, la mayoría de ellas con la tarjeta de crédito dispuesta. Muchas de ellas existían antes de la llegada de los gadgets con iOS, las apps y los juegos. "La facilidad con la que se paga en las plataformas de Apple ha marcado la diferencia a la hora de conseguir que la compañía crezca en este aspecto," dice Reil, apuntando a la variedad de opciones de pago, que incluye free-to-play ligado a la compra desde dentro de la app. El único punto negro de todo ello es la propia Apple, a menudo acusada por la industria de no promover demasiado en sus plataformas todo lo relacionado con los juegos. Sin embargo, hasta eso parece estar cambiando. "Apple ha desarrollado un montón de características en la iOS para los juegos, y mientras que algunas aún están en pañales, para un desarrollador indi es estupendo tener acceso a multijugador asíncrono On-line o a tablas de puntuación," dice Gage. Ismail añade que tiene contacto directo con Apple, define a la compañía como "extremadamente solícita" y afirma que siempre que ha hablado con gente de allí, han estado "sinceramente interesados en lo que tenemos que decir sobre nuestros juegos y los de otros desarrolladores".

Ismail piensa que Apple se está dando cuenta de hasta qué punto los juegos son una parte importante de su ecosistema. Pickford no está tan seguro: "Generalmente, Apple destaca en las promociones de la App Store juegos muy predecibles, vulgares y derivativos, lo que hace pensar en una compañía que no está interesada en promover nuevas ideas a través de los juegos como





iBlast Moki 2: sí, otro puzzle con físicas, pero este incluye patos de goma steampunk. Eso es caballo ganador para nosotros.

Parte *Galcon*, parte RTS, y parte árboles creciendo en asteroides. *Eufloria* es un inmersivo título que funciona mejor en una pantalla cercana.

El indi Zach Gage obtuvo el éxito con *SpellTower* y cree que si desprecias iOS te estás perdiendo una buena.

hace, digamos, Nintendo." En su lugar, cree que Apple ve a los juegos como una herramienta útil para promover el hardware. De todos modos, Pickford cree que el hecho de que Apple no preste demasiada atención a los juegos beneficia a los desarrolladores. "La razón por la que desarrollamos para iOS, en vez de para consola o PC, es que iOS no pone trabas a la hora de publicar como sí hacen otras plataformas, incluida Steam. Las consolas no son solo poco amistosas con los indis en términos generales, ya que se les obliga a comprar carísimos kits de desarrollo, o se les niega la categoría de desarrolladores a aquellos que trabajan desde casa, sino que también tienen todas alguna especie de aprobación por la que hay que pasar, y con la que alguien de la plataforma decide si el juego va a ser o no lanzado con ellos."

El concepto del control de los juegos por parte de las plataformas se está disipando, pero hasta hace nada era algo indiscutible, y Pickford cree que es impensable en un entorno creativo. "Imagina que un autor o compositor tuviera que conseguir por anticipado el permiso de Amazon o Apple antes de escribir una novela o grabar una canción producida por él mismo, para asegurarse de que fuera editada," comenta. "Eso es lo que pasa con Sony y Microsoft, y Steam está ahora pasando de un misterioso proceso de aprobación a un horroroso concurso de popularidad en el que necesitas votos por anticipado de usuarios de Steam para obtener el permiso." Argumenta que los indis quieren libertad para diseñar juegos sin las limitaciones de los departamentos de marketing y las compañías, e iOS lo permite. Más allá de algunas reglas técnicas y de contenido, puedes publicar lo que quieras, así como actualizar y parchear tras el lanzamiento.

Richard Wilson, CEO del conglomerado británico de empresas del sector TIGA, cree que este modelo es positivo: "A menudo hablamos de los revolucionarios años ochenta británicos en el sector, cuando los programadores creaban desde sus dormitorios. En algunos aspectos hemos vuelto a ese punto, pero a un nivel mayor, porque la red de distribución de Apple es muy superior."

El sistema también ofrece ventajas a compañías más grandes. Hasta las superproducciones para iOS tienen costes mucho más reducidos que los triple-A de consola, y eso puede proporcionar un flujo secundario de beneficios. "Es difícil para un gran estudio trabajar en más de un Triple-A a la vez," explica Paul Wedgwood, CEO de Splash Damage, que tras *Brink* ha debutado en iOS con *RAD Soldiers*. "Hace cuatro años, todo el mundo hablaba de la oportunidad que suponían Xbox Live Arcade y PlayStation Network, pero nunca despegaron del todo." Pero con Apple, explica Wedgwood, el potencial entre llegar a una gran cantidad de público y el compromiso creativo se disparó.

Algunos verán las palabras de Wedgwood como la prueba de que lo que hace iOS es en realidad llenar los huecos entre juegos grandes. Y después de todo, si el hardware es menos potente, no hay competición posible, ¿no? No, dice Wedgwood: "El iPhone es una plataforma de juego completamente válida, con grandes posibilidades

BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS APPLE

Apple II
Lanzado en 1977, fue uno de los primeros ordenadores de éxito gracias a su naturaleza amable y sus prestaciones. El color, el sonido y su arquitectura abierta dieron pie a una avalancha de juegos. Según el creador de *Ultima*, Richard Garriott, "el lenguaje de la creación de juegos sucedió en Apple II porque era posible controlar la totalidad de la máquina."

Apple IIGS
En 1986, la línea Apple II pasó a una arquitectura de 16 bits con el Apple IIGS. Aunque poderoso, tuvo pocos lanzamientos exclusivos, y se vio inundado de ports de juegos de 8 y 16 bits. Aparecieron algunos títulos interesantes, como *Zany Golf*, *Space Quest* y *Warlock* antes de sucumbir por el desinterés de la propia Apple.

Apple Macintosh
El IIGS nunca tuvo una oportunidad ante la nueva niña bonita de Apple, el Macintosh. La pantalla de nueve pulgadas y 512x384 parecía apropiada para escribir, pero los desarrolladores ligaron gráficos detallados y control con ratón, dando pie a títulos como *Crystal Quest* y *Shufflepuck Café*. Su cuota de mercado se redujo, pero tuvo exclusivos como el precedente de *Halo Marathon*.

Apple Bandai Pippin
Lanzado en 1995, durante la debacle de Apple, la Pippin fue un desastre. "Mal sentido de la oportunidad y peor arquitectura," explica John Romero, de id. "Era como una Xbox primitiva, pero con una arquitectura penosa, y la idea de hacer un ordenador conectado pero de uso general era un riesgo." Sus ventas: 42.000 unidades.

Si Apple no demostraba mucho interés por los juegos antes...

Imágenes cortesía de la web Shrine Of Apple.

gráficas, de audio e interfaz. Es mejor que la N-Gage, la DS y cualquier otra portátil anterior."

Reli está de acuerdo: "A los móviles les ha costado alcanzar a las consolas en términos de rendimiento, pero ahora estamos ahí." Apunta que Apple ha subido las especificaciones de sus máquinas rápidamente, especialmente el iPad, que ahora funciona con un chip quad-core A5X y con una resolución de pantalla de 2048x1536. "Todo eso de pensar en reducir las prestaciones de los juegos ya no existe, y ha sucedido extremadamente deprisa."

Como ya se ha comentado, Apple está jugando de forma distinta a sus competidores. El progreso tecnológico del soporte no es tan importante cuando este se actualiza cada año. El proyecto de Apple no hace ir al mismo compás una o dos plataformas, como sucede con la reciente fijación de sus competidores con la TV y las portátiles, sino que afecta a todo lo que produce: a la importancia del éxito de la iTunes Store para el éxito de iOS se suma que a través de iCloud la compañía da los medios para la sincronización de datos; a través de Game Center, y también a través de la capacidad wireless y Bluetooth se introduce el multijugador; con Apple TV, el vídeo puede ser emitido desde cualquier tele HD; y todo se multiplica por el efecto del impacto de unos dispositivos en otros. Hasta el Mac de sobremesa, desde hace tiempo poco menos que un ghetto para jugadores, tiene su propia App Store e integración en Game Center.

La cuestión ahora es si Apple dará el salto hacia las televisiones, incluso creando sus propios receptores. "Ya hemos hablado de cómo Apple ha cambiado la forma de funcionar de los videojuegos, llevando los títulos para móviles al mercado masivo, y creo que van a continuar desde ahí," afirma Wilson. "Creo que si Apple irrumpe en el mercado de los televisores, los jugadores optarán por usar sus aparatos para jugar, lo cual tiene implicaciones muy serias en el mercado de las consolas."

Pero como las televisiones tienen periodos de actualización mucho más largos, todo apunta a que Apple continuará con su Apple TV antes de ponerse a construir receptores. Pickford piensa que la presencia de juegos de Apple en televisión va a seguir siendo un nicho: "Los juegos táctiles funcionan mejor cuando tocas la pantalla a la que estás mirando, pero el juego en una tele implica botones físicos y sticks, así que no creo que avance demasiado el tema de los juegos en Apple TV."

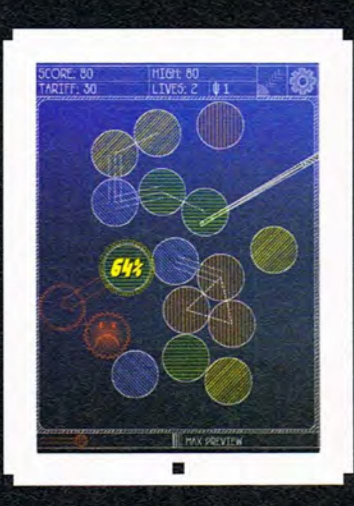


El juego infinito y de un solo dedo *Tiny Wings* resume lo que muchos jugadores tradicionales creen que tiene que ofrecer iOS. Y aunque así fuera, es un jueguecillo extraordinario.

"Los días en los que pensábamos que una pantalla grande en el salón de casa era mejor que tener una pequeña en las manos han acabado"

Reil, incluso, piensa que el juego en televisores ha dejado de importar. "Los días de una gran experiencia de juego en el salón de casa y de creer que una pantalla enorme es mejor que una pequeña en las manos han acabado," afirma. "Lo que se solía denominar la primera pantalla, la de televisión, se está convirtiendo en la segunda pantalla." Ese cambio se produce gracias a iOS, que puede estar teniendo problemas para asimilar los FPS triple-A y el multijugador sincrónico, pero que tiene juegos muy inmersivos, y con el componente social y el multijugador asincrónico como fuerzas indiscutibles.

Por supuesto, los desarrolladores más despiertos juegan con lo que tiene que ofrecer iOS, y aunque hemos visto ya demasiados pads y botones virtuales, muchos desarrolladores han innovado a través de controles con movimiento y gestos. Es el caso, por ejemplo, de *Eliss* o *Zen Bound*, y juegos portados desde PC de repente



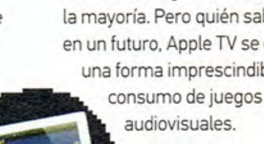
El excelente *Magnetic Billiards: Blueprint*, de los veteranos The Pickford Bros, que reconocen que iOS es estupenda para los indis gracias a la libertad que da.

iMac
Presentado en 1998, el iMac revolucionó la informática doméstica gracias a ser un dispositivo que no te importaba tener a la vista. Tuvo ventas inmejorables y mejoró la posición en el mercado de Mac, lo que llevó a un incremento en el desarrollo de juegos. Como sucedió con IIGS, los iMac tenían pocos títulos exclusivos, pero al menos recibieron unos cuantos ports decentes de PC.



iPhone
En principio era una unidad muy básica, con apenas un puñado de apps incluidas en el sistema, pero el auténtico fenómeno empezó con la App Store y el iPhone con 3G. Hubo una explosión de títulos para la plataforma, algunos de ellos muy innovadores gracias a los controles táctiles. Modelos posteriores han mejorado las prestaciones, dando lugar a soberbios juegos portátiles.

iPad
Despreciado por algunos como un simple iPod touch con la pantalla más grande, el iPad funcionaba, precisamente, porque era justo eso. La misma interfaz multitáctil pero en una pantalla mucho más grande dio pie a docenas de excelentes juegos de estrategia, puzzle y tablero, muchos exclusivos. Como con el iPhone, la tecnología fue evolucionando y las ventas se dispararon.



Apple TV
Un rival potencial para las otras compañías del sector en el futuro. Hoy es simplemente una vía para mandar vídeo desde iOS a la televisión. Pocos juegos lo soportan, y un molesto lag es la nota común para la mayoría. Pero quién sabe: quizás en un futuro, Apple TV se convierta en una forma imprescindible para el consumo de juegos y productos audiovisuales.



Aunque los juegos de estilo consolero y los controles virtuales rara vez encajan, a veces lo consiguen, como en *Spell Sword.*

en controlar a un avatar en la pantalla con un joystick y botones." Con tantos géneros y estilos construidos alrededor de los sistemas tradicionales, Pickford piensa que no es extraño que haya gente que desprecie iOS. "Pero las experiencias estilo triple-A acabarán apareciendo en iOS, tan pronto como la industria entienda las virtudes de la plataforma. O dicho de otra manera: los juegos más sencillos son lo que la gente realmente quiere, pero no estaban disponibles en las consolas porque el modelo de negocio no lo permitía."

> Quizás los juegos más cortos y más simples son lo que la gente quiere, pero no estaban disponibles por culpa del modelo de negocio



Los juegos que se controlan con un pulgar como *Orbital* pueden no tener mucha profundidad, pero te agarran y no te sueltan.

tienen mucho más sentido gracias a la pantalla multitáctil y el control por gestos, como *World Of Goo* u *Osmos*. Incluso juegos descaradamente tradicionales evolucionan gracias a los nuevos sistemas de control (*Infinity Blade*, de Epic Games, es una versión de los combates uno contra uno de *Punch-Out!!*, pero con gestos para los mandobles de espada; y los juegos de carreras obligan a coger los dispositivos como si fueran volantes). Y está también la naturaleza pura e intuitiva de interactuar directamente con el contenido, lo que lleva a iOS a ser una especie de sucesor de Nintendo DS, abriendo el mercado a una audiencia más amplia e impactando así en el desarrollo de juegos.

El objetivo es ser inclusivos, pero Pickford destaca el efecto asociado de alienar a los jugadores tradicionales: "Los juegos de alto presupuesto son técnicamente posibles, pero los patrones de uso móviles no encajan con ellos, ni lo hacen los modelos de precios bajos de los juegos. Y la ausencia de controlador supone que el manejo del avatar no siempre es exacto: una cosa muy novedosa, ya que casi todos los videojuegos desde los setenta han consistido

La disyuntiva ante la existencia de jugadores que quieren gratificación instantánea y calidad propia de triples-A ha hecho que los desarrolladores intenten agradar a ambas caras del mercado. La tecnología procedural de animación de NaturalMotion, Euphoria, ha sido usada con estupendos resultados en títulos tradicionales como *GTA IV*, pero hace dos años la compañía se dio cuenta de que el iPhone era lo suficientemente rápido como para gestionar su tecnología en tiempo real. Los valores de producción de su primer título para iOS, por tanto, siguieron siendo altos, pero la mecánica de su *Backbreaker* consiguió ligar la calidad de un triple-A con el estilo de juego sencillo que se le supone a un móvil.

Splash Damage se planteó una aproximación similar con *RAD Soldiers*, estimando que había poder suficiente en los dispositivos iOS para producir una calidad de triple-A, pero además podía incluir elementos sociales, dando pie a un tipo de juego nuevo. "Volvimos a juegos como *Final Fantasy Tactics*, complejos y muy bien pensados, pero potenciados por las posibilidades On-line," dice Wedgwood del concepto de multijugador por turnos de *RAD Soldiers*.

De acuerdo con Reil, lo importante no es crear ese tipo de mecánica de usar y tirar de la que tan a menudo se acusa a iOS. En su lugar, los juegos deben premiar la constancia, sin impedir con ello que las partidas puedan jugarse en un viaje de metro: "Lo que queremos en un juego es un arco de progresión que puede durar más de un

STEVE JOBS VS VIDEOJUEGOS

Algunos creen que el co-fundador y dos veces CEO de Apple, Steve Jobs, era antijuegos, y solo el éxito de iOS suavizó su posición. Hablamos con Leander Kahney, editor de Cult of Mac y autor del bestseller Inside Steve's Brain, acerca de cuánto de verdad hay en estas afirmaciones.

¿Cuáles son tus impresiones acerca del tremendo combo Jobs-Apple-juegos?
Creo que a él le hubiera gustado que Mac fuera una plataforma de juegos, pero el destino conspiró contra él. Los primeros Macs eran estupendos para jugar, con buenos gráficos y control con ratón (mira *Myst* o *Marathon*). Pero cuando los Macs fueron eclipsados por Windows, los desarrolladores ignoraron a Apple. Desarrollar para una plataforma minoritaria no tiene sentido, y las herramientas para hacer ports no eran nada accesibles. Los Mac tuvieron el mismo problema que tienen los Android ahora: no hay suficiente movimiento como para justificarlo. No había manera de competir, así que Jobs ni lo intentó.

Ordenadores como Apple II eran buenos para jugar, pero a Jobs no parecía interesarle demasiado el tema...
Quizás en los primeros años, Jobs no respetaba a los juegos como estos merecían. Siempre estuvo más interesado en programas con metas más elevadas (educación, diseño gráfico, ciencia...). Si lees entrevistas de aquellos años, verás que estaba interesado en hacer ordenadores que marcaran la diferencia. Después de Apple II a nadie se le ocurría jugar con un Mac, lo que los convirtió en ordenadores serios. Quizás también ayudó el hecho de que muchos críticos calificaran los Mac de 'juguetes'.

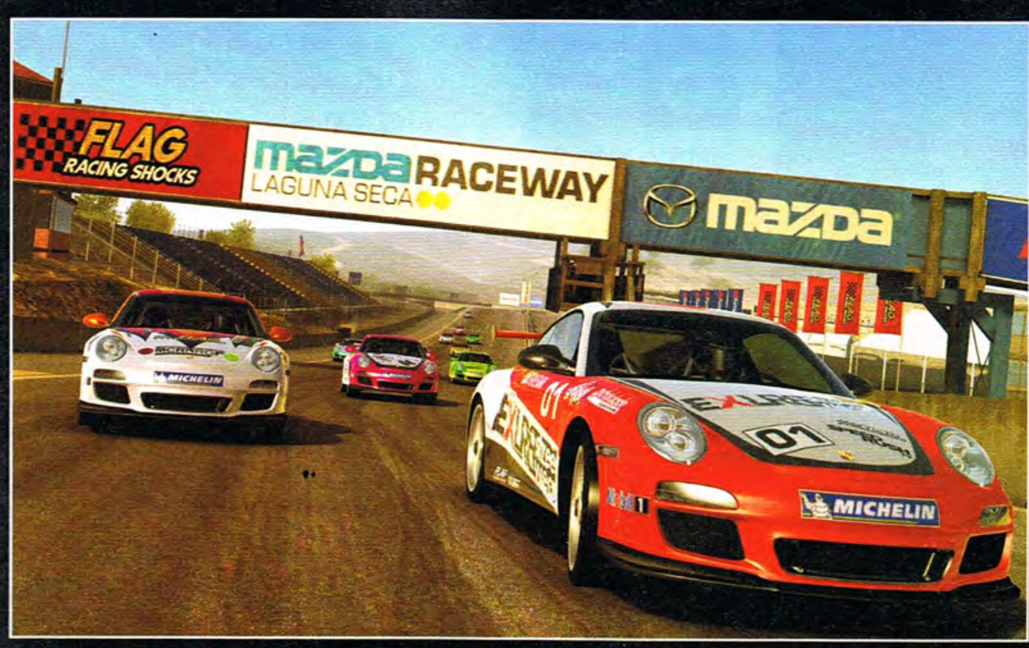
¿Qué pensaba Jobs de la relación de iOS con los juegos? Pasó un tiempo antes de que Apple dijera abiertamente que el sistema era bueno para jugar.
Sí, la actitud de Jobs hizo que los juegos tuvieran un arranque lento en iOS. De hecho, Jobs no quería apps de third-parties en el iPhone al principio, no quería que nadie arruinara su exquisita experiencia táctil. Los ejecutivos de la compañía pasaron meses intentando convencer a Jobs de que abriera el veto, pero cuando iOS se reveló como una plataforma estupenda gracias a los controles táctiles y los sensores, se convirtió en un defensor entusiasta.

Recuerda que Jobs era también un oportunista: nunca le miraba el diente a un caballo regalado. Cuando fue obvio que iOS era estupenda para juegos, aunque él no era jugador, apoyó el trabajo de las third-parties, encantado con la creatividad de los primeros juegos y del uso de los controles táctiles y el acelerómetro.



COMING ATTRACTIONS

Los mejores juegos para iOS en el horizonte



REAL RACING 3

Real Racing fue la app que los jugadores de iOS restregaron por la cara de quienes decían que todo lo que había en la Store eran simuladores de pedorretas y clones de *Angry Birds*. La tercera entrega de la serie sigue los pasos de sus predecesores triple-A con gráficos propios de consola, montones de coches en pantalla y circuitos y compatibilidad con AirPlay compatibility. Zooooom!



BAD HOTEL

Lanzado en agosto, *Bad Hotel* es un gran ejemplo de cómo algunos desarrolladores de iOS innovan no restringiéndose a un género. Ligando tower defense y música procedural, *Bad Hotel* cuenta la estrafalaria historia de la construcción de un hotel en el territorio del magnate tejano Tarnation Tadstock y el conflicto con un montón de ratas, yetis y gaviotas.



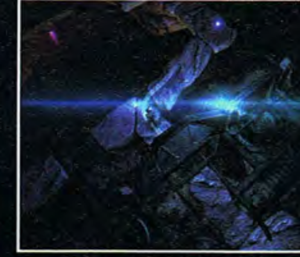
BLAST-A-WAY

El catálogo de Illusion Labs incluye el clásico *Labyrinth 2*, simuladores multitáctiles de BMX y skate y el plataformas *Sway*, pero *Blast-A-Way* es su primera incursión en la mezcla de acción, puzzles y aventura. El título pone al jugador al control de heroicos robots que tienen que salvar 'boxies', usando bombas, puertas de colores y portales. Luce estupendo y debería estar a la venta en el momento en que leas esto.



SUPER STICKMAN GOLF 2

El original *Super Stickman Golf* cogía el golf, le quitaba la parte aburrida (greens interminables y elección de hierros), añadía extravagantes circuitos y power-ups chorras y hundía las zarpas en un multijugador de carreras frenético y estúpidamentente adictivo. La secuela luce similar, pero añade puzles, multijugador asíncrono para dos almas via Game Center, y una buena sartenada de novedades y power-ups.



SHARDLANDS

Esta atmosférica aventura de puzzles en 3D parece tipificar el tipo de juego para iOS que Apple está usando para promocionar el poderío de sus iPhones e iPads. Accesible, intuitivo y con una mecánica centrada en las posibilidades de la pantalla táctil, muestra a un viajero perdido en un mundo alien desolado. La altísima calidad de sus gráficos habría sido impensable en un dispositivo portátil hace unos pocos años.



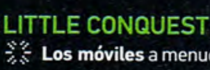
RIDICULOUS FISHING

Ha tardado en llegar, pero el *Ridiculous Fishing* de Vlanbeer es inminente, según parece. Remotamente basado en *Radical Fishing* (donde, armado con ropa interior, un bote y armamento pesado, un sujeto lo peta ruidosamente en el noble arte de la pesca), el juego demuestra que los microestudios también pueden hacer juegazos llenos de carácter, personalidad y con gráficos absolutamente únicos.



LITTLE CONQUEST

Los móviles a menudo se ven atrapados entre dos extremos: la gente quiere juegos similares a los que disfruta en PC, pero también quiere experiencias rápidas y satisfactorias. *Little Conquest* parece congeniarlos cogiendo un RTS y pulsando el botón de fast-forward. Se adentra en el terreno de la estrategia, pero proporciona una experiencia profunda en partidas que duran muy poco tiempo. Tiene tres modos y multijugador On-line.





mes, pero con pequeñas piezas que van construyéndolo poco a poco y que duran mucho menos. Desde ahí, que los valores de producción sean lo más altos posible."

Para que los juegos funcionen comercialmente se requiere no solo un cambio de mentalidad por parte de los jugadores tradicionales, sino también llamar la atención de usuarios rodeados por miles de juegos a precio asequible. Wedgwood describe la industria como una pirámide, culminada por juegos triple-A para consola, por debajo los juegos para PC, y en la base, los juegos para iOS. "No es una pirámide cualitativa, está construída exclusivamente en torno a los costes y la cantidad de gente a la que llegan," explica. Pero si es así, muestra por qué los juegos para iOS son una amenaza para los títulos tradicionales.

Aunque con el tiempo puede haber una erosión gradual de qué se considera un juego puro, lo cierto es que el concepto de triple-A sigue intacto de momento. Pero puede cambiar la visión de los juegos en términos de qué ofrecen a cambio del tiempo y el dinero del jugador: en vez de pagar una cantidad elevada de dinero por 60 horas de juego no prolongables, los títulos serán ampliables, baratos y enfocados a una mecánica y estilo más específicos. Para las compañías tradicionales, cambiar de mentalidad puede ser un shock, cree Reil: "El modelo de negocio ha cambiado: en iOS predomina el free-to-play." Pagar una cantidad elevada por anticipado ya no es tán lógico, porque la gente quiere "probar varios juegos antes de encontrar uno que les guste".

Es lo de menos si iOS quiere acabar llegando a las teles, competir con las consolas tradicionales, hacerse eco de aquellos juegos a los que según qué jugadores están habituados, o continuar proveyendo de un ecosistema orgánico de títulos. Pase lo que pase, Apple ya ha transformado la forma de jugar cambiando la naturaleza de los dispositivos y cómo jugamos; iOS ha popularizado las interfaces gestuales, intuitivas y multitáctiles, haciendo que los juegos sean aún más accesibles de lo que ya eran con Nintendo DS. La conectividad y la naturaleza social de los dispositivos móviles ha llevado el multijugador, tradicionalmente restringido al PC, a la palma de la mano de los jugadores, y los desarrolladores se están replanteando cómo obtener beneficios por su trabajo.

Quizás más importante es el hecho de que Apple ha iniciado una era sin parangón de creatividad y diversión en los videojuegos. Los estudios habituados a cocer juegos triple-A a fuego lento están entendiendo el valor de la inmediatez; mientras, incontables desarrolladores independientes consiguen traducir su creatividad a la pantalla táctil sin tantos rodeos como antes. "A causa de todo ello, esta plataforma de juego es asombrosamente poderosa," afirma Reil, "y no estoy seguro de que se necesite ninguna otra por encima de ella."

Y para Wedgwood, esta sensación de innovación y conectividad no es solo un diferenciador clave para Apple, sino algo que asegura su éxito a largo plazo en los videojuegos: "En el pasado, cada evolución en los juegos se correspondía con una evolución en la tecnología. Ahora, las mecánicas de juego no están atadas a eso, y así es como siempre quisimos que fuera."

Con actualizaciones anuales pero retrocompatibilidad total, el ciclo de juego tradicional ha concluido. La atención está ahora puesta en la innovación pura, y no en el ascenso y caída de un hardware planteado con una vida limitada. Solo eso ya promete mejores títulos, y sin duda ese es el mayor logro hasta la fecha de Apple en materia de videojuegos.

iPhone 5 y iOS 6

Por qué las actualizaciones de Apple significa más de lo que crees para los juegos.

En apariencia, el lanzamiento del iPhone 5 (aún es pronto para hablar del recién anunciado iPad 4) no tiene mucho que ver con el futuro de los juegos. Un teléfono más alto y ya, ¿no? No: te explicamos sus funciones de hardware combinadas con las novedades de iOS 6, que también correrá en iPad y iPod touch.



Pantalla Retina

La tan celebrada pantalla Retina mejora con iPhone 5, es 9mm más alta que la de iPhone 4S pero, significativamente, es igual de ancha, con lo que el uso con una sola mano sigue siendo cómodo. Y aunque la pantalla sea una pulgada más pequeña que la de PS Vita, la resolución de 1136x640 se lleva por delante la de 960x544 de la consola de Sony. Finalmente, la nueva tecnología de pantalla permite que se distingan los gráficos con una claridad y visibilidad superiores a los modelos anteriores. Las nuevas proporciones 16:9 indican que los juegos y apps tendrán un formato más cinematográfico, mientras que las aplicaciones no actualizadas correrán en el centro de la pantalla. Ese espacio extra abre nuevas posibilidades, pero nos gustaría que se empleara para explorar los controles virtuales que no obstaculizaran la visión.

Procesador más rápido

A6

El nuevo chip A6 en las tripas del iPhone 5 es más pequeño que el A5 usado en el iPhone 4S, pero de algún modo consigue ser el doble de rápido, lo que lleva a múltiples beneficios en el uso de la iOS. Sin duda, los juegos serán los más beneficiados: en la presentación de iPhone 5, Rob Murray de EA probó *Real Racing 3* en el nuevo iPhone y dijo que el hardware renovado proporcionaba "calidad de consola". Eso no significa calidad de consola en la mecánica de juego, claro, pero las mejoras gráficas, incluyendo los reflejos dinámicos en los espejos retrovisores, tienen obvios beneficios en el juego. Por otra parte, el vídeo muestra un juego de conducción increíblemente realista que no tiene nada que ver con lo visto en dispositivos móviles hasta ahora. Y aunque los juegos más potentes siempre se han llevado mal con las baterías de Apple, eso podría ser cosa del pasado. Apple promete que el A6 es su chip más eficiente hasta el momento, y aunque no se ha revelado cómo se portará con los juegos, se ha garantizado que puede reproducir diez horas de vídeo entre recargas de batería.



Velocidades de descarga (Mbps)

GPRS	EDGE	EV-DO	HSPA	HSPA+	DC-HSDPA+	LTE
.04	3.8	3.1	14.4	21	42	100

Game Center

Aunque iOS 6 mejora Game Center en aspectos mínimos, es la adición de los Game Center Challenges los que hacen que el juego en iOS sea una parte aún más nuclear del hardware. El juego asíncrono (quizás una de las funciones más importantes de la generación digital) ha estado presente en iOS desde que arrasara *Apalabrados*, pero ha sido adoptado por juegos más hardcore como *Worms 2: Armageddon*. iOS 5 soportaba este tipo de juego a un nivel muy básico, pero se integrará en Game Center de modo más formal de iOS 6 en adelante, a través de listas de amigos y la interactuación con el Game Center de sobremesa. *Real Racing 3* ya mostró esta función en su demo, con lo que llamaron "time-shifted multiplayer" y que permite competir contra amigos sin que estos estén conectados a la vez. Game Center Challenges, por su parte, fue lo que ha impulsado el port de *Naked War*, un *Advance Wars* asíncrono. Si las funciones de Game Center atraen títulos de calidad a iOS, entonces el sistema se consolidará también dentro del panorama hardcore.

Conexión superrápida



Después de dar los primeros pasos en la tecnología wireless de próxima generación con el iPad, iPhone 5 es capaz de conectarse con los últimos estándares de 4G... que no existen en España. Si en algunos países de Europa la tecnología 4G aún está en pañales, con solo algunas ciudades del continente capaces de disfrutarla, aquí aún queda para que nos llegue. En España, solo algunos grandes clientes tienen acceso a las redes LTE (Long Term Evolution) o 4G, que como se puede ver en el gráfico duplican de largo la velocidad de descarga de estándares anteriores. Se estima que para antes de 2014 será imposible ver esas disparatadas velocidades de 100 megabytes por segundo. Se lo podéis recordar a la operadora de rigor cuando os llamen a las tantas de la noche para venderos "Internet de alta velocidad".

AirPlay

Una de las funciones más interesantes de iOS es AirPlay, que permite lanzar contenido portátil a una televisión HD a través de una red doméstica y Apple TV. Esta doble pantalla, de obvias similitudes con la propuesta de Wii U de Nintendo, tiene un obvio potencial para juegos, permitiendo que la acción transcurra en la pantalla grande mientras que se usa la pequeña para otros elementos como los controles o los marcadores. Esta función estaba presente en iOS 5, pero parece que con iOS 6 recibirá más apoyo por parte de los desarrolladores, se beneficiará del nuevo chip de iPhone 5 y llegará por vez primera a iPod touch. Aquí será útil la pantalla de 16:9 de iPhone 5, que permitirá que los juegos disfruten de una pantalla panorámica similar a la que tienen los televisores de alta definición.

CRITERION VUELVE A ECHAR LOS RESTOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN MUNDO SUTIL Y COHERENTE

NFS Most Wanted

En cuanto a las virtudes e ínfimos problemillas de *Most Wanted*, podemos acabar con la cuestión muy rápido: el mayor desadío que me plantea esta última entrega de *Need for Speed* es, posiblemente, hacer entender al lector medio por qué el juego es un estupendo arcade de carreras sin necesidad de caer en la descripción específica de cifras, datos, mecánicas o logros técnicos (que los tiene, y en abundancia). Porque, posiblemente, lo que hace grande a *Most Wanted* es algo complicado de explicar, pero sencillo de enunciar: la construcción de un mundo coherente, versátil y persistente. Una ciudad que, como las buenas ciudades (grandes y reales) tiene un poco de algo para todo el mundo, sean cuales sean los gustos e intenciones de cada cual. Criterion ha conseguido, una vez más (ya lo hizo estupendamente bien en el eterno *Burnout Paradise*), construir una ciudad que, sin necesidad de elementos estrafalarios o disparatados (aquí no hay edificios cuya demolición puedes activar a distancia, ni puedes usar un puente maltrecho como improvisada catapulta de rivales), tiene coherencia y respira estilo propio. Sin necesidad, insisto, de dar datos históricos o montar desmanes narrativos para justificar que en sus calles no hay peatones, se montan carreras por vete a saber tú qué razón y los conductores de los coches de policía (sería mucho suponer que portan una placa legal) son unos psicópatas motorizados. Por eso Criterion tarda tanto, en comparación con otras compañías, en lanzar nuevos juegos: debe llevar su tiempo cargar sus mundos virtuales de detalles y vida propia, y Fairhaven se siente así gracias al mimo que Criterion ha conseguido embozar en la mecánica y el desarrollo de *Most Wanted*.

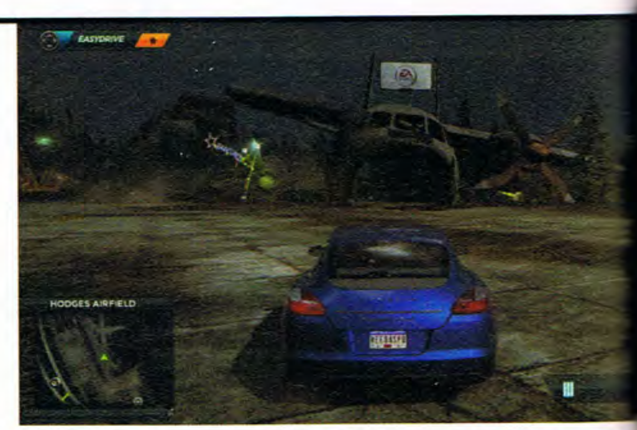
Por ejemplo, la interfaz del juego, bautizada como Easydrive, propicia que las carreras y la acción no se interrumpan cuando queremos seleccionar una carrera o mejorar el coche. Una decisión que no tiene nada de realista (pulsar «aplicar mejoras» en un menú que flota en el aire es como se modifican los coches), pero que propicia un entendimiento único entre jugador y escenario. Más: el juego renuncia a la estructura típica de ganar carreras para desbloquear coches mejores: los coches están a tu entera disposición si te los encuentras en tu deambular por la ciudad, y las carreras sirven para aplicarles mejoras y, sobre todo, ganar puntos que te permitan la posibilidad de perseguir y conseguir los 10 coches Most Wanted. Si hay un objetivo claro en el juego es eso: atesorar esos diez vehículos que, obviamente, solo podrás desbloquear y derribar con una cantidad considerable de carreras ganadas (sobre el papel, se exige variedad y versatilidad en la conducción: cada coche solo tiene cinco pruebas que solventar, y por tanto y en teoría, hay que ir saltando de un vehículo a otro para acumular mejoras y puntos que den acceso a los Most Wanted). Pero la decisión, muy meditada, muy de sandbox y muy poco de *Need for Speed*, contribuye también a esa sensación de que el entorno es abierto, coherente y vivo. Ya no se trata de un ir de A a B con un par de atajos salpimentando las carreras; ahora la ciudad está a tu disposición y tendrás que encontrar y acceder a las carreras según vayas encontrando coches. Nada que no hayan hecho ya otros juegos, encabezados por *Burnout Paradise*, quizás la obra maestra de juegos de conducción en entornos abiertos; aquí, sin embargo, la posibilidad de acceder a coches nuevos simplemente porque te topas con ellos (por supuesto, no todos son sencillos de encontrar, como no lo son todos los Most Wanted o no lo son todos los carteles que el juego te propone atravesar) incide en la idea de una ciudad que es algo más

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AUTOLOG: Lo cierto es que cuando lo vimos por primera vez, esta especie de sofisticación del multijugador asíncrono no nos quitó el sentido. Ahora parece que va a ser *the next big thing* en la industria.

NO TAN ARCADE COMO UN BURNOUT. NI SIQUIERA LO ES TANTO COMO HOT PURSUIT.







Arriba: En Most Wanted te acostumbrarás a conducir por tejados, terrazas y zonas imposibles de los puentes. Siempre buscando un atajo.

MEJOR QUE

NFS: THE RUN



PEOR QUE



BURNOUT PARADISE



Arriba: Pocas mejoras agradecerás tanto como la carrocería acorazada que convertirá tu vehículo en un tanque anti-antidisturbios.

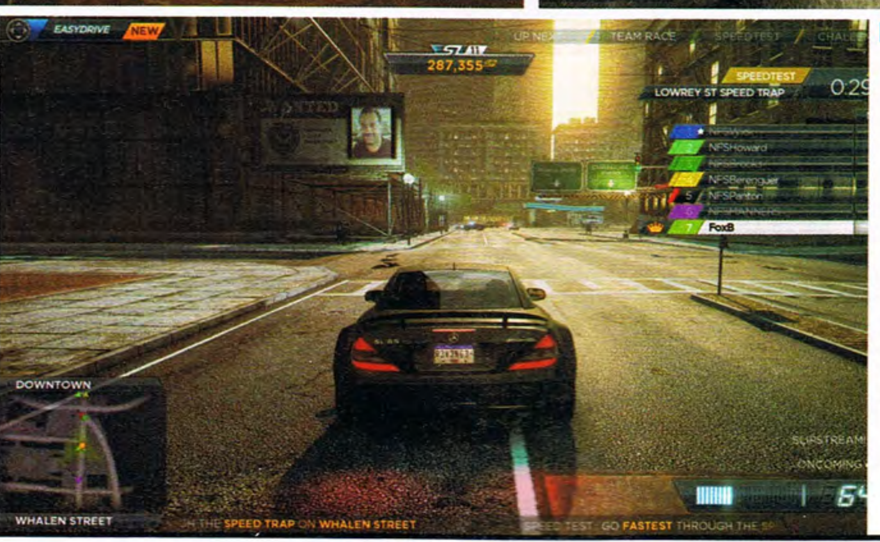
AL DETALLE

GÉNERO: Autos locos
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC, Android, iOS PS Vita, Wii U
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Criterion
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta









INTERFAZ BIEN

Easydrive permite customizar vehículos y escoger nuevas carreras y desafíos sin salir del juego. Aparte de proporcionar algún momento de comedia involuntaria, como trompazos descacharrantes por ir mirando las letritas de las carreras que te faltan, es una gran idea que da fluidez al juego y que incide en la idea de un mundo coherente y casi real que hablábamos. Una pena que las pesadas cargas de cada prueba fastidien algo la experiencia (incluso cuando después de la carrera se quiere reiniciar la misma carrera), con eternas pantallas de carga y cinemáticas que solo se pueden saltar cuando avanzan unos cuantos segundos. Un esfuerzo de optimización en este sentido no habría estado mal, porque Easydrive es uno de esos detalles que pasan desapercibidos pero otorgan clase a un juego casi impecable.









Abajo: Cuando revientes un cartel (sin publicidad ajena a Electronic Arts en esta entrega), se convertirá en una imagen de tu carnet de conducir. Por otra parte, sentido contrario, claro que sí. Qué más da. En llamas siempre.





Arriba: Most Wanted no es un arcade en estado puro, como Motorstorm, pero algunas pistas con casi-loops y atajos que te mandarán muy, muy por encima del nivel del suelo, te lo recordarán momentáneanete.

A TOPE CON EL BUGA

Las mejoras de los coches son imprescindibles si quieres conseguir los diez vehículos Most Wanted, objetivo último del juego más allá de correr, correr y correr. Una mejora utilísima serán las ruedas autohinchables que te permitirán solventar esas puñeteras hileras de pinchos con los que la policía te fastidia las velocidades punta. El resto de las mejoras afectan al rendimiento, y unos coches convendrán más que otros para enfrentarse a según qué terrenos y según la naturaleza de las carreras. ¿Un consejo? Pon a tope tu primer coche:, el Porsche: por mucho que te guste pilotar prototipos o coches de Fórmula 1, es un modelo equilibrado y que, mejorado, va como un cohete.





que una sucesión de circuitos de carreras: es un enorme garaje, un enorme circuito y un enorme parque para conducir y explorar.

La cosa termina de redondearse en ese sentido con el Autolog, que propicia un multijugador divertidísimo y que pule lo único que flojeaba en *Paradise*. Aquí las pruebas son chifladuras que van mucho más allá del mero recorrer un circuito a la mayor velocidad posible, porque Autolog lo controla todo, y registra tus velocidades puntas, cuántos carteles has roto y a qué velocidad lo has hecho, te propone retos y desafíos y, sobre todo, es más duro y exigente que el modo para un jugador. La experiencia inicial para un jugador, que te puede llevar unos diez días tontos de desbloquear por completo, se multiplica casi hasta el infinito gracias al multijugador asíncrono y el placer de empotrar contra un saliente a un colega, y que hizo que hasta una entrega de *Burnout* tan discutible como *Revenge* nos durara meses y meses. Y Autolog, que ha evolucionado una barbaridad desde aquel verbenero *Hot Pursuit* donde se presentó por vez primera, es la forma perfecta de gestionarlo. Y la forma perfecta, también, de incidir en esa sensación que decimos de que Fairhaven existe y tiene sentido, aunque sea de un modo virtual: al fin y al cabo, como corrobora Autolog, el resto de los conductores son reales. Son tus amigos.

El estilo de conducción se sitúa en un extraño punto medio entre la firmeza enloquecida pero fiable de *Burnout*, el pasote adrenalínico de *Hot Pursuit* y el anodino toque de arcade que no se permite demasiades libertadas consigo mismo de casi cualquier



go de palabrotas antisistema en el que acababa convirtiéndose *Hot Pursuit*, pero algo más moderado. Los coches de policía son, aquí, insistentes, y suponen una agradable sorpresa cuando irrumpen en alguna competición, pero no te supondrán un severo incordio. El juego parece haberse autoimpuesto cierto toque moderado, no sabemos si porque Criterion rozó el Nivel 11 en ese sentido con *Hot Pursuit* o porque prefiere reservar la chifladura para un próximo *Burnout* (que ante las insistentes preguntas, ya parecen haber confirmado: no, *Most Wanted* no sustituye a *Burnout*; y sí, habrá más *Burnout*), pero hay que acostumbrarse a la falta de estridencias: por ejemplo, cuando un rival se estrella por tu culpa no verás su accidente, lo que sin duda suma fluidez pero resta espectáculo; los accidentes

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL TOQUE BURNOUT: Criterion no nos engañaba cuando decía que esto no era un Burnout disfrazado: se ha perdido la espectacularidad de los choques ajenos y algo de sentido del humor. Y es una pena.

mancha un poco el juego: las carreras se deciden en el último tramo la mayoría de las veces, lo que implica que da igual lo bien que conduzcas a lo largo de todo el circuito: siempre puede aparecer un bastardo literalmente de la nada para dejarte en un humillante segundo puesto en los últimos treinta segundos. Cierta dejadez, también, se nota en el diseño de los vehículos y las carreras, y hace que puedas mejorar solo unos pocos vehículos para conseguir la mayoría de los *Most Wanted*, o que haya circuitos que se repitan con distintos coches, algo innecesario en una ciudad tan grande y lleno de recovecomos como la del juego.

Pero son naderías: *Most Wanted* es un arcade de conducción perfecto para ir cerrando esta generación de consolas (aunque, quizás, tal y como están las cosas, la propia Criterion nos brinde algún título más del género antes de que veamos nuevos hardwares), y se nota: *Most Wanted* pisa a fondo en la mayoría de las cosas que ofrece. Una ciudad hermosa y versátil, un multijugador perfecto y que te tendrá ocupado durante meses, un catálogo de coches coherente y que da gusto recopilar, y una mecánica de juego pulida, rica y a la que no afectan esos detallitos de cierta dejadez por parte del desarrollador. Quizás sea el mejor *Need for Speed* de todos los tiempos, y eso tampoco es moco de pavo. Para nada.

Pero ahora en serio, Criterion. Lo habéis petado con la conducción arcade. Ahora petadlo con *Black 2*. A esta industria le hace falta. Y a nosotros más.

FAQ

¿TODO DESBLOQUEADO?
Ya, ya. ¿Dónde está el desafío entonces? Bueno, tú termínate todas las carreras y entonces hablamos.

¿LOS COCHES SUFREN DAÑOS?
Sí, señor / señorita. Aunque, salvo que la policía te pinche los neumáticos, no influye en la conducción.

¿CUÁNTO ME VA A DURAR?
Depende de tu perfeccionismo. Si intentas quedar en todo el primero, meses. Súmale el estupendo multijugador y el juego es virtualmente infinito.

FAIRHAVEN TIENE UN INEQUÍVOCO AIRE A ESA PARADISE DEL ÚLTIMO BURNOUT QUE TANTO ECHAMOS DE MENOS. AQUÍ HAY MÁS DESCAMPADOS Y LLUEVE MÁS A MENUDO, ESO SÍ.



Need for Speed. Los coches son lo suficientemente variados gracias a las incursiones en la iconoclastia controlada, como la que lleva a conducir prototipos que alcanzan 400 kilómetros por hora de velocidad punta, camionetas o vehículos de Fórmula 1, pero la mayoría de los coches son vistosos deportivos basados en modelos reales a los que no les afectan los accidentes ni, casi, casi, las veleidades atmosféricas. El único obstáculo que se les atraganta son las púas de la policía, así que procura ir equipado con ruedas autohinchables, que te vendrán de perlas.

La policía es la única concesión a la demencia rodada pura y dura, recuerda a ese catálo-

propios tampoco tienen ese toque de porno chatarrero tan habitual en Criterion, con su cámara ultralenta y sus efectos de partículas obscenamente enfocados a la destrucción de aluminio y cemento. Pero las carreras son impecables, y aunque en el modo para un jugador Criterion ha pecado de pereza en el diseño de los rivales (a los que afecta bien poco estrellarse junto a ti: se regeneran en pocos segundos y enseguida están pisándote los talones) y en ciertos aspectos de las persecuciones policiales (conduces los únicos vehículos de Fairhaven a los que parecen afectar esas malditas púas), competir es una gozada.

Esa pereza de Criterion es, quizás, lo que

JOHN TONES

VEREDICTO 9/10
BASTA DE LLOROS PORQUE NO ES BURNOUT. ES FETÉN IGUAL

343 SALE AIROSA DEL "RETO BUNGIE"

Halo 4

La teoría de videojuegos se divide desde hace unos años en dos escuelas enfrentadas: narratología y ludología. Los defensores de la primera aluden a que lo importante en un videojuego es lo que se cuenta, y los de la segunda que las mecánicas son las que componen el medio, que la historia es un deje secundario o, peor, un vicio a erradicar. Mi opinión es que la narratología es deseable siempre que se cuente por canales propios del juego: menos cinemática aprisionadora (y esto va por las encubiertas también: qué es un QTE, sino un botón de cine interactivo) y más utilizar los recursos del medio.

Hablemos de *Halo*: servidora devoró la trilogía con pasión (sí, el *3* también), pero de la historia solo me entraron bien sus conceptos (y el metahumor de Bungie en sus capítulos) al principio. Nunca me enteré mucho de qué estaba pasando: sabía que llevaba un mostrenco mutante cibernético con una IA en pelotas, enchochada hasta las trancas, de compañera; sabía que había distintos tipos de bichos malos; que la Tierra estaba perdiendo una batalla que duraba años y que había unos cacharros de tamaño planetario que actuaban como matamosquitos de una plaga de zombis universal. Culpa mía: el blablablá explicativo era una perdida de tiempo entre tiroteos en dificultad legendaria. Las armas, la falta de pasillismo, La Biblioteca y la obligación de tener que convertirte en maestro de cada arma por la limitación de munición y carga me reventaron la cabeza. Esa frase primeriza de Halo, «el combate ha evolucionado» era A) todo lo que necesitaba saber. B) Cierto, al menos en consola. No era *Half-Life*, pero sí lo más parecido que daba al pecero esas maquinitas que no usaban ratón.

Si en algo le partía la cara *Halo* a todos los demás, eso sí, era en ese prodigio de armas equilibradas y en un multi refinado hasta el paroxismo en *Halo 3*. La mecánica de escudos que aportó el juego (que en *Halo 2* ya se olvidó de los puntos de vida) daba como resultado una tensión brutal en unos modos competitivos donde el paso de novato a decentillo se medía -se mide- en horas. Es decir, *Halo* era un triunfo de la ludología acompañado por una narrativa cada vez más ensimismada, en la que los pequeños detalles, como los nombres de las naves, las aventuras extracorpóreas de la IA Cortana, la religión Covenant y un larguísimo etcétera iban cohesionando una opereta espacial con la densidad de un Lucas pre- (la trilogía original) y pos- (el universo extendido) pesetor. Porque *Halo*, que ya tenía ganado el Olimpo de la mecánica y el multijugador, buscaba también la apoteosis épica, aunque sólo

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

¿FLOOD?: Hay un momento muy concreto en el que crucé los dedos diciendo "ahora, ahora sí". Pero no: los Covenant pueden romper la tregua, pero para los zombis del universo Halo no queda amor. Snif.

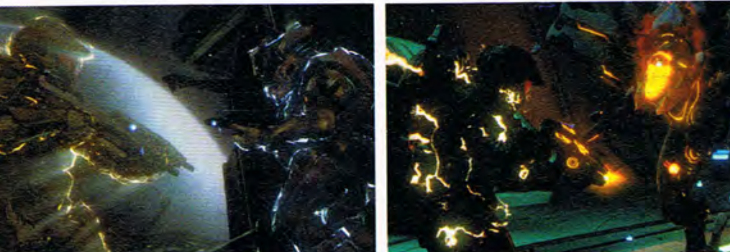
AL DETALLE

GÉNERO: Tiroteo generacional
PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: 343 Industries
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16
ANÁLISIS ON-LINE: Sí





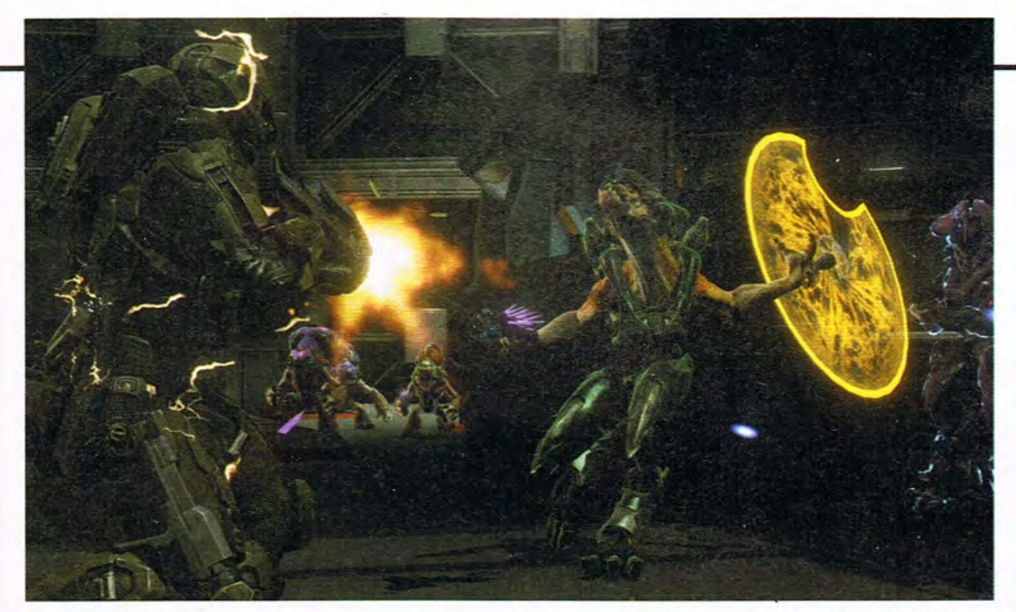








Arriba: Horteriza tus Spartan. La sobriedad de una campaña militar no quita para llevar colores chillones ante los colegas de Spartan Ops. Derecha: Todo un clásico remozado: Scorpion contra Wraith. Da un poco de pena que sea en momentos puntuales, pero es que hay que hacer sitio a demasiadas cosas en esta campaña.



GRANDES MOMENTOS

TE RESUMIMOS CUÁNDO APARECEN LAS MEJORES SECCIONES DEL JUEGO

1 HORA



○ Matar Elites es la mejor manera de desoxidarse, Jefe. Llevan ya seis juegos sin demasiados cambios entre sus filas, así que son perfectos para el primer episodio.

4 HORAS



○ "¡Dios, qué bicho tan feo, mátalo, MÁTALO!". La frase sonará familiar a cualquiera que haya jugado delante de su pareja a Halo. El bicho, no: decid hola a los Promethean.

8 HORAS

○ ¿Qué hizo *Gears of War* por los videojuegos? Popularizar la famosa "fase a bordo de supervehículo". Cuando hasta Halo tiene que quitarse el gorro, sabes que Epic lo hizo bien.



fuera porque la fanfarria de Martin O'Donell se lo merecía y porque, ostras, resulta que es que el alcance de la historia era enorme, que nos lo estábamos perdiendo por los límites del casco de la armadura Mjolnir (Mk. IV, y cuando citas armaduras, sabes que has caído en lo pajero: así evolucionó *Halo*, no sólo en el combate)

Avancemos unos años: Bungie cierra capítulo con la precuela *Halo Reach*, un juego estupendo que narrativamente ya entra en lo derivativo («¿qué pasó con los Spartan?» es una pregunta para iniciados). Microsoft pone en marcha 343 Industries, un conglomerado de veteranos y fans con la tarea de llevar el universo más allá, a pesar de que Bungie dejara más o menos claro en *Halo 3* que adiós al Jefe Maestro (Suboficial Mayor si alguien se hubiera tomado la molestia de traducir correctamente su rango de Armada) y que de ahí sólo se llegaba a *Marathon*. Así que, ¿qué es lo que han hecho en 343 para justificar la saga?

Jugablemente, todo.

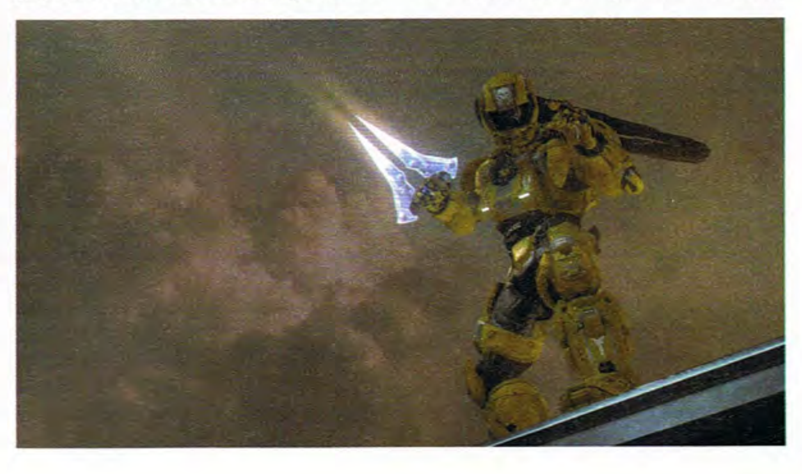
Halo 4 introduce una nueva facción de orígenes discutibles: nuevos enemigos (armas con patas. Literalmente, aunque su diseño esté muy bien y los Watchers y los Caballeros sean de lo más cabrito que hemos visto en años) y armas decentillas (nada como el Aguijoneador o la pistola de plasma, solo simples trasuntos energéticos del arsenal humano, por más bombo que le den cuando los coges por primera vez: "oh, mira, se monta a cámara lenta porque es importante". No, 343, eso es pajerismo: importante es lo que hace, no quién la fabricara). La combinación de novedades resulta en algunos de los tiroteos más movidos de la saga, sobre todo cuando se juntan con el Covenant, por más que la campaña arranque y acabe mal (QTEs: solo hay cuatro en todo el juego y van justo para abrir y cerrar. O'Connor, tronco, en qué pensabas), pero el resto del viaje va de menos a más, siguiendo todas las normas del diseño Bungie: combates a corta





ALGUIEN TIENE QUE HACER EL TRABAJO SUCIO

El Jefe está más ocupado que nunca. Desde pilotar naves nuevas hasta despejar el camino a misilazos a una misión de la UNSC, la variedad de la campaña compensa todos lo malo de su libreto. También ayuda que el nuevo motor gráfico sea una cosa preciosa de ver. ¿Halo necesitaba un nuevo entorno para competir entre el público masivo? Un poco sí, la verdad.



distancia, fases de kilómetros en vehículos, batallas en campo abierto, edificios protegidísimos que pelear metro a metro, todo a la vez, todo sin parar, todo sin saber qué viene ahora. En solitario o en cooperativo, todo funciona bien y sabe como ya sabía, aunque ahora esté en gozosa HD y gráficos superchachis, que bien por el que mida los juegos por ese tipo de cosas.

El complemento de tendencias modernas viene en forma de Spartan Ops, capítulos descargables que cuentan hechos en paralelo al juego principal protagonizados por el mismo Spartan que usaremos en todo el multi, ganando experiencia, subiendo rangos, desbloqueando cosas cuquis y objetos y poderes para el multi y, lo más importante: intensísimas y sin rodeos. Lo que dejaba ver *Halo Reach* -un universo con más de un spartan soltando cera-, Spartan Ops lo lleva un pasito más allá: es un modo Horda donde la Horda, amigo mío, sois tú y tus tres colegas cayendo implacables sobre posiciones Covenant. O tú solo, aunque prepárate a morir una y otra vez.



LOS NUEVOS VEHÍCULOS ENCAJAN COMO UN GUANTE EN EL UNIVERSO HALO. LAS ARMAS PROMETHEAN AÑADEN UN ARSENAL FAMILIAR A LA NUEVA FACCIÓN ALIENÍGENA.





LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

DIFICULTAD LEGENDARIA: Halo 4 es un juego "de fans para fans". Aunque se puede torcer el morro ante el argumento, el viaje en máxima dificultad es lo que tenía que ser: tiroteos únicos, escriptado cero.

Narrativamente, *Halo 4* es un completo desastre. El juego se toma con una pachorra espectacular que el protagonista lleve equis años en hibernación espacial a la deriva. Pero todos: los enemigos que antes nos confundían con el Demonio ahora están impertérritos. De hecho, son menos locuaces que nunca. Y qué decir de la UNSC, que recupera al TÍO QUE SALVÓ AL UNIVERSO EN SOLITARIO con un «holaquétal» antes de encargarte «quereseres».

Aunque casi mejor, porque el contrapunto lo pone la mitología Forerunner, que resulta que el Jefe y Cortana son importantes porque blablablá -seamos sinceros: porque como han pasado años y ahora hay más Spartans, había que diferenciar al Jefe porque al parecer no basta que SALVAR A AL UNIVERSO EN SOLITARIO, (Neo en *Matrix*, profecías y demás capítulos capturados del relato del héroe de Campbell mal entendido). Hablamos de una especie alienígena que dejó restos míticos (capaces de exterminar una galaxia) tras su desaparición, un resorte narrativo de trasfondo en el que mejor no profundizar, porque el relato se compone de misterio y conflicto. O, más prosaicamente: si centras un juego de *Halo* en los Forerunner y rollos proféticos, lo más probable es que caigas en los midiclorianos.

Y han caído en los midiclorianos. De cabeza. La historia de *Halo 4* es tan autoconsciente de su fan-fiction -porque de ahí no pasa- que, al final del juego, el propio O'Connor te deja un mensajito dándote las gracias y prometiendo ir a más en el siguiente juego. Ir a más: no hay Flood, no hay Brutos, no hay ni rastro de qué pasó con la sociedad Covenant o los humanos en estos años (ah, que eso te lo cuentan en transmedia, bien por ellos: hay una sección entera de Halo Waypoint en el que te ponen vídeos para que

FAQ

¿ACABA COMO HALO 2?

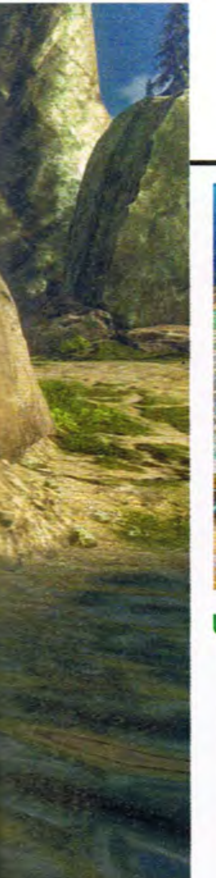
No, tranquilos. El infame cliffhanger de Halo 2 no se repite. Halo 4 cierra todo lo que abre. Mal, pero lo cierra.

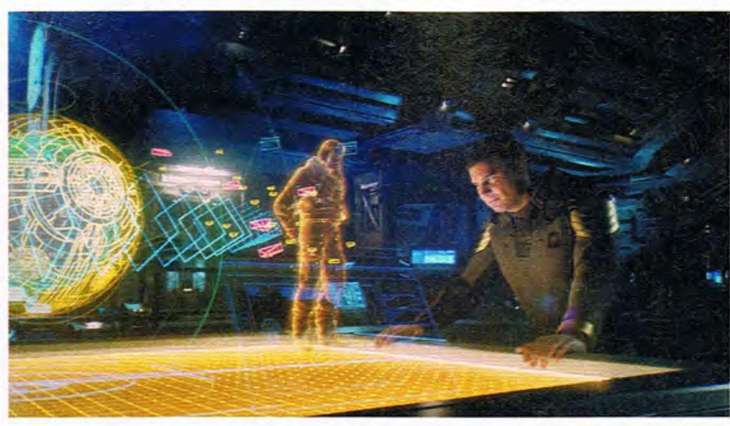
¿HAY MÁS SPARTAN?

Y ODSTs pero, como siempre, tus aliados son completamente imbéciles. Conduce, no manejes la torreta de los vehículos. O juega cooperativo.

¿QUÉ NOVEDADES HAY?

Vehículos nuevos entre otras sorpresitas en HD. Y el modo Spartan Ops promete actualizarse con nuevos episodios durante bastante tiempo.











UNSC INFINITY, EL MEOLLO DE TODO

El esfuerzo por cohesionar y encajar cada diminuta pieza de todo en el universo Halo llega al límite con la Infinity. La nave, a la que encontraremos en el transcurso de la campaña, es el epicentro de todos los modos, y así está el pobre oficial Lasky, ceñudo porque le pluriemplean y está a mil cosas a la vez: se encarga de desplegar a los Spartan en sus propias operaciones, cuenta con un entorno de realidad virtual modificable (ajá: Forge, la estupenda herramienta para cambiar todo en los mapas por defecto) para que los supersoldados puedan echarse unas batallitas de entrenamiento (el multi competitivo, que ahora se llama War Games y es exactamente eso: enfrentamientos de mentira entre los mismos Spartan que andan por el planeta echando un cable a John-117). Los menús de todo lo que no sean la campaña se plantean de antemano como cosas que pasan a bordo de la Infinity, desde cuyo centro Spartan configuraremos todo lo que tenga que ver con nuestro supertipo personalizable, según suba niveles.







te enteres de qué pasa o ha pasado, porque el juego no te cuenta nada. Impresionante. Y no es piropo).

Entre eso y otro par de detallitos (un doblaje que deja mucho que desear) 343 bociotea un poco su mayor logro: un juegazo, un shooter alejado del script donde la IA enemiga sigue siendo puñetera (con matices, no saben qué hacer a muy larga distancia los pobres), todas y cada una de las armas resultan memorables y el diseño de enfrentamientos le pisa la cara con armadura de combate a las miserias del 90% de «pañumpuañum militares de esta generación. *Halo 4* es *Halo* en su corazón, y ojalá alguien le hubiese dicho a O'Connor que lo difícil, el juego, lo habían conseguido.

Incluyendo, por supuesto, el multijugador competitivo. El matchmaking es rápido, los modos tan divertidos como siempre y las opciones sociales facilitan todo el proceso. Si *Halo* vive y muere por sus mapas, aquí hay que darles la enhorabuena, porque han conseguido joyitas en las que no se para ni un momento y tu Spartan personalizable reparte -y le dan- como nunca. Si *Halo* en multi es un toma y daca constante de spawn instantáneo, uno de los últimos herederos de *Quake* en un mundo lleno de poderes de campo y escasa diversidad encubierta por mil modos, es otra cosa que agradecer a 343 Industries: servidora prácticamente no juega a multi y el servicio Waypoint de estadísticas y cositas relativas a la saga ya me ha recordado que, aparte de cooperativos y Hordas de Epic, es que sólo jugaba a *Halo*.

Las sensaciones han sido prácticamente las mismas: matarmatamar, mute al pesao de turno que respira fuerte, matarmatarmatar, oh dios son las cuatro de la mañana, matarmatarmatar, etcétera.

343 HA CONSEGUIDO QUE EL COMBATE SIGA SIENDO DE LO MEJOR DEL MERCADO. LA HISTORIA, VAYA.

Es decir, *Halo 4* demuestra que los ludólogos, muy a mi pesar, tienen razón: que un juego con un guion deleznable y un universo explotado como las novelas al kilo de Star Wars se haya convertido en mi shooter del año junto a *Borderlands 2* demuestra que, en lo que importa (que no nos engañemos: dificultad legendaria, multi, Spartan Ops, ya), la saga no corre riesgo de perderse. A Bungie, jugando, no se la echa de menos.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 9/10

FANS DE RED VS. BLUE, ENHORABUENA. FANS DE CORTANA, AY.

LA ETERNA LUCHA ENTRE ASESINOS Y TEMPLARIOS VUELVE CON EL (CUESTIONABLE) DESENLACE CADA VEZ MÁS CERCA

Assassin's Creed III

Digamos que, como todo lo bueno, *Assassin's Creed* regresa un año más en el último trimestre. Quizás debería comenzar haciendo una confesión, y es que soy apasionada de la saga *Assassin's Creed* desde el primer momento -ni siquiera de la entrega inicial me decepcionó su tendencia repetitiva- y me enganché con mucha más pasión gracias al carisma de Ezio Auditore y la historia de su venganza. Sin embargo, así como el tráiler de *AC Revelations* encendió mi ansia por jugarlo, los sucesivos anuncios y vídeos de *ACIII* me dejaron ligeramente indiferente. Sí, con ganas, pero nada comparado con veces anteriores. Pero he de decir todo cambió cuando pude sumergirme en la historia de Connor y la Independencia de las Trece Colonias, un telón de fondo perfecto para ambientar la eterna lucha contra los templarios. Como viene siendo costumbre en la serie, la acción comienza en el presente, a una semana del fin del mundo. Ya sabíamos que *ACIII* cerraría la historia de Desmond y, por ello, rápido descubriremos por qué este pequeño equipo de Asesinos debe viajar a Estados Unidos, algo que será fundamental tanto en la trama presente como en la pasada. Veremos una nueva versión del Animus sin demasiadas diferencias respecto a las anteriores, pero situado de una forma distinta, o cuanto menos, curiosa. A lo largo de la historia tendremos mayores conocimientos sobre la primera civilización y sabremos lo que se nos viene encima. Las apariciones de Juno, a veces perturbadoras, resultarán emocionantes y esclarecedoras.

Según avance el juego te irá costando más y más decidir por una época preferida: ¿la Guerra de la Independencia y nuestro misterioso indio Mohawk, o el presente al borde del colapso? Cada parte tiene su atractivo, su emoción e intriga, pero es de destacar que el desarrollo en el presente, aunque corto, es de lo más intenso. A raíz de esto Desmond Miles tendrá un papel más importante, más allá de recorrer la zona en la que nos encontramos. Sus controles siguen siendo los mismos, aunque su habilidad en la batalla ha mejorado notablemente. Los diálogos con nuestros compañeros de equipo son todos interesantes, es buena idea salir de vez en cuando del Animus para saber qué tienen que decirnos y consultar nuestra bandeja de correo electrónico, no solo en esos momentos en los que estamos obligados al terminar las secuencias. Digamos que el mundo de Desmond ahora es más extenso, con algo más peso en la evolución de la trama. Deberemos cumplir algunas misiones con él, aunque sin embargo, después de que nos dijeran que cobraría mayor protagonismo, estos momentos con él se hacen demasiado cortos. Y tampoco nos olvidemos de Industrias Abstergo, que aparecerá para hacernos la puñeta un rato, aunque no lo suficiente. Ese enfrentamiento final que todos esperábamos queda reducido a una misión épica, no lo neguemos, pero a fin de cuentas corta y que sabe a poco. Pero *ACIII* no solo se centra en Desmond. Mucho se había hablado de la posibilidad de un juego únicamente dedicado a él, pero Ratohnhaké:ton tiene mucho que decir al respecto, ya que su papel en la historia es fundamental.

Conocer a Ratohnhaké:ton necesita varias secuencias de recuerdos en el Animus, primero para conocer el contexto que lleva a su nacimiento y la gestación de la Guerra de la Independencia. Como ya adelantamos en anteriores números, viviremos la vida de este Mohawk desde su infancia, no muy agradable. Así ha sido desde el principio de los tiempos: nuestro héroe debe vivir una tragedia o algo que haga temblar

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ARGUMENTO: Han conseguido situar los hechos en la Revolución Americana como quien encaja una tuerca en un tornillo. La trama de Desmond, aunque un poco rocambolesca, tiene ese «algo» que mola.

PREPÁRATE PARA HACERTE A LA IDEA DE QUE NO SIEMPRE LOS TEMPLARIOS SON TAN MALÍSIMOS







Arriba: Personajes ilustres por doquier. Connor es una persona muy afortunada ya que se codeará con todos. Aquí le tenéis con el General George Washington.

MEJOR QUE

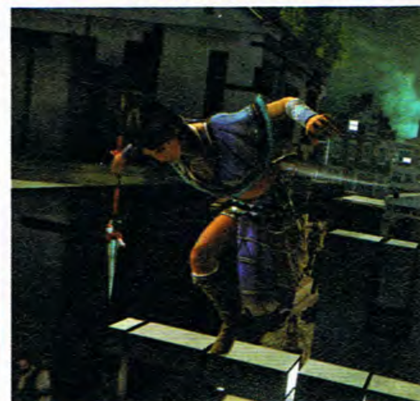
ASSASSIN'S CREED





ASSASSIN'S CREED II

TAN BUENO COMO



Arriba: Uno de los mapas multijugador, el Núcleo del Animus. En él se simu la ciudad de Nueva York, aunque solo el centro está terminado, el resto so las formas típicas del Animus en constante cambio.

AL DETALLE

GÉNERO: Revolución Assassin
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC, Wii U
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8



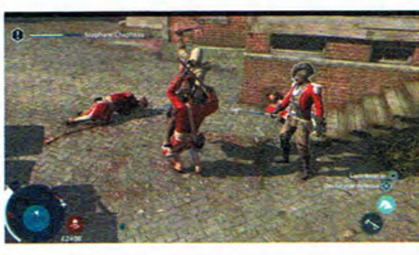




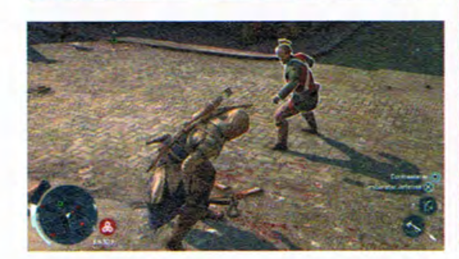


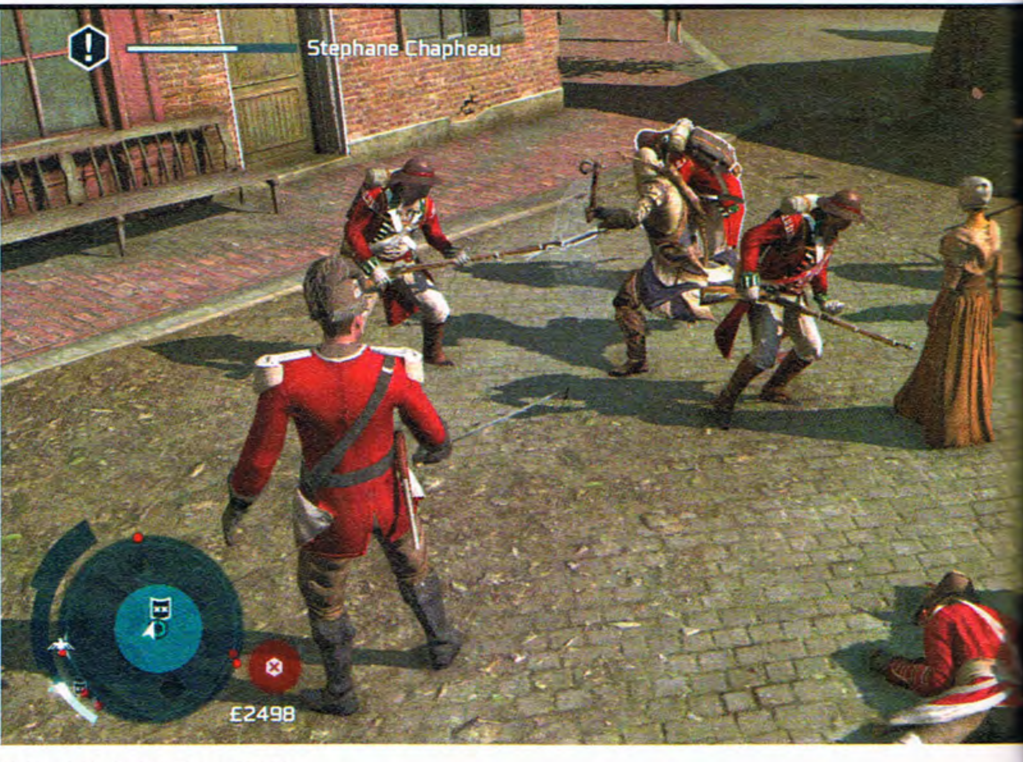
ASESINOS PARA TODOS

El multijugador de *Assassin's Creed* no suele tener una afluencia muy alta, aunque sus modos de juego sean estupendos. En *AC III* tenemos disponibles tres modos: el clásico Duelo a Muerte; Manada de Lobos, en el que deberás matar a tus enemigos antes de que se acabe el tiempo; o Dominación, en el que, de manera cooperativa, habrá que capturar una zona y asegurarla asesinando a los enemigos. Con hasta 16 personajes disponibles -como El Carpintero y su forma de hacer picadillo a los enemigos, casi literalmente-, todos con su arsenal de armas propias y habilidades seleccionables -tenemos 14 para elegir- como Desaparición, que te vuelve invisible durante un tiempo... y además, 10 habilidades que permanecen durante toda la partida, como Mezclarse, con la que un civil adoptará tu aspecto.









Abajo: Las ciudades son muy grandes, enormes. Recorrerlas a pie, a caballo o por los tejados a veces se hace más largo de la cuenta, por eso tenemos estos maravillosos subterráneos con salidas en distintas partes de la ciudad. Pero ten cuidado, ¡no vayas a perderte!





Arriba: Hay animales, como pumas y ositos amorosos, que querrán darte cariño por sorpresa. Aunque claro, las garras no producirán dulces caricias en tu piel. Atiende a los QTE o muere de amor.

¡A TODA VELA, GRUMETES!

Manejar un barco con éxito sin terminar encallado o hundido tiene su ciencia y por ello aprenderemos cuándo ponerlo a toda o media vela o cuándo maniobrar únicamente con el timón sin aprovecharnos de la fuerza del viento. Pero no, no es un paseo para marineros de agua dulce: es fácil terminar hundidos si vamos a lo loco exponiéndonos y no nos cubrimos. Las batallas navales no serán muy abundantes en el juego, pero tendrán su papel en la historia. Recorreremos el mar del Caribe en pos de cierto barco e intentaremos hundir a cañonazo limpio a una flotilla de ocho naves. ¿Un buque de guerra? A ese, mejor balas encadenadas y lo abordamos, cual pirata Barbanegra.





los cimientos de su vida «cómoda» y le lleve a ponerse en busca de su destino. De esta forma, Ratohnhaké:ton conocerá a Achilles, residente de la Hacienda Davenport, que será su maestro en los sucesivos años y le enseñará las intenciones de los Asesinos, todo lo que sabe sobre luchar y, sobre todo, quién le proporcionará algunas armas (como la horca china, además de otras emblemáticas de los asesinos) y, por supuesto, la elegante casaca blanca y azul con capucha.

La venganza no es lo que rige la conducta de nuestro protagonista como lo fue en el caso de Ezio, ni de sentido del deber, como pasó con Altaïr, sino más bien una mezcla de ambas. Un férreo sentimiento protector de su aldea, y también deseo de venganza contra aquellos que desean lo contrario. A medida que crece y pasa el tiempo, Connor, de convicciones claras en un primer momento, ve surgir las dudas respecto a quiénes son los «buenos» y quiénes los «malos». En *ACIII* no veremos el claro binomio del bien y del mal que se ha contemplado en anteriores juegos de la saga. Los Templarios no parecen tan malos ni los Asesinos tan buenos, hasta el punto incluso de hacer que te preguntes si tu personaje no estará en el bando equivocado. Siempre hay un desgraciado por ahí suelto pero...

Como asesino casi consagrado e incluso desde antes, recorreremos el enorme mapa de la frontera. Aunque decir enorme es quedarse corto. Recorrer Roma o Constantinopla era un paseo comparado con la cantidad de terreno por descubrir en esta entrega. Podremos viajar a caballo, tanto por los senderos como bosque a través, pero si lo preferimos, podemos desplazarnos por los árboles y trepando por los acantilados. El mapa se descubre a medida que avanzamos pero también tenemos disponibles atalayas a lo largo y ancho del mapa... sí, como enormes árboles, aunque también hay algún edificio de vez en cuando. Pero no podemos olvidarnos de Boston y Nueva York, de un tamaño similar a Roma. Agobia solo de pensarlo pero, afortunadamente, tenemos puntos de desplazamiento rápido por todo el mapa, no solo en las ciudades.

La trama nos llevará a recorrer todo el mapa de un lado a otro, nuestra aldea, la Hacienda Davenport de Achilles, Boston, Nueva York o el Independence Hall de Filadelfia. Y no solo por tierra, sino también por mar. Connor se convertirá en un diestro capitán gracias a las enseñanzas de Robert Faulkner, un aburrido y acabado capitán sin barco.

A través de las misiones iremos formando parte del avance de la Revolución Americana. Conoceremos personajes importantes, como George Washington o Samuel Adams. Con base en nuestras propias motivaciones -es decir, acabar con los templarios para proteger todo lo que conocemos- daremos pie al éxito de la Guerra de la Independencia.

Todas las misiones principales son emocionantes, todas aportan un granito de arena de la historia, nos revelan cosas y más aún, nos llegan a confundir. Pero, como siempre, no son las únicas disponibles: siguen estando presentes las misiones de Asesinato o Correo ya tan típicas de anteriores *Assassin's Creed*. O misiones de Liberación, para expulsar a los templarios de la zona. Estas últimas no son del estilo de *AC Revelations*, no tenemos desde el primer momento un objetivo al que asesinar, sino que deberemos, por ejemplo, dar una paliza a alguien para conseguir información, espiar, cambiar unas cartas -algo que recuerda mucho al primer *Assassin's Creed*- o ayudar a los necesitados -socorriendo a unos huérfanos para que que consigan comida o impidiendo una ejecución-. El mapa de la frontera también tiene sus misiones, muchas de ellas de rastreo o de caza. Las últimas no me resultaron muy agradables, pero antes mi caballo que el lobo salvaje.

La ambientación está tan lograda que no se puede decir nada negativo de ella. El mundo en el que nos movemos está «vivo». Además de los habitantes de las ciudades, los animales contribuyen a esa sensación de vida, habiendo de todos los tipos: en las ciudades hay perros gatos y ratas (sobre todo en Nueva York) y en la naturaleza, dependiendo de la zona de caza en la que estés, puedes encontrar desde cervatillos -sí, crías también- hasta osos pardos y pumas. Además, las estaciones también cambian, aunque son solo dos en realidad, verano e invierno. De esta forma se nos obligará a adaptarnos a las condiciones climatológicas. No es lo mismo recorrer el bosque en verano que luchar para moverte a través de medio metro de nieve. Además dejaremos un rastro visible a nuestras espaldas, no muy eficaz para pasar desapercibido. Se podría echar en falta algo más de realismo en el invierno de las ciudades. Tanto se ha buscado la realidad en la frontera que se han dejado pasar algunas cosas. Las huellas en la nieve se quedan en cualquier parte, vemos caer nieve cuando nos agarramos a los salientes pero ¿y mis huellas en las tejas de arcilla? ¿Dónde están? Y también llueve: sin previo aviso te puede caer un buen chaparrón que entorpezca tu visibilidad, por lo que tendremos que tener cuidado de no cruzarnos con una tropa de casacas rojas o algún animal salvaje disconforme con que nos metamos en su territorio.

Ciertamente, los gráficos están muy trabajados. Hay aspectos que se pueden mejorar, pero están muy cuidados: la



FAQ

¿CUÁNTO TIEMPO ME VA A DURAR EL JUEGO?
Depende de cuál sea tu grado de manía a la hora de completar las misiones. Si lo que quieres es conocer el final rondará las 15 horas. Si, por el contrario, quieres verlo todo y conseguir la máxima sincronización con el Animus, al menos tienes para unas 30 horas.

¿ES CIERTO QUE APARECEN TEMAS COMO LA ESCLAVITUD?
Sí. Y aunque no se meten a hacer juicios de valor (no demasiados), alguno de los personajes sí que dice o deja caer algún comentario.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL SISTEMA DE LUCHA: Dios mío, es tan fluido y cómodo que me pasé una hora atacando a todos los pelotones de casacas rojas que veía. Impresiona más ver la sucesión de ataques que una cinemática bonita.

ASSASSIN'S CREED III CARECE DE ALGO DEL HUMOR QUE TENÍAN LOS JUEGOS DE EZIO, QUIZÁ PORQUE CONNOR ES BASTANTE MÁS SERIO Y DISTANTE, CON TAN SOLO UN GESTO JOCOSO.



OPERACIÓN ESTÉTICA

DESMOND PARECE NO ESTAR SATISFECHO CON SU ROSTRO...

ASSASSIN'S CREED



Conocimos a Desmond en noviembre de 2006 cuando era prisionero de Industrias Abstergo. Por la expresión de sus ojos parecía estar siempre enfadado. Un morenito misterioso.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Las circunstancias llevaron a Desmond a tener su mente atrapada dentro del Animus. Pero en realidad lo que más sorprendió fue el cambio de su rostro, radicalmente distinto al de juegos anteriores.

ASSASSIN'S CREED III



Otra operación de estética y su rostro ha vuelto a cambiar. Esta vez se acerca más a su forma original y es mucho más natural, nada que ver con el estropicio que le hicieron en el anterior juego.



Abajo: No siempre podemos estar matando templarios, por eso es buena idea relajarnos en la taberna y jugar.





LA ENCICLOPEDIA DE SALVACIÓN

Ha estado presente desde el primer juego de la saga, pero lo cierto es que a estas cosas nunca se les hace demasiado caso. Sin embargo, recomiendo encarecidamente que la visites. Hay muchos personajes, muchos nombres importantes y mucha historia. Es difícil estar al tanto de todas y cada una de las historias personales que tienen relevancia en el argumento principal. Y no lo negaré, es una forma más de aprender algo. La enciclopedia no solo engloba personajes, sino también lugares, aunque por suerte no son tantos. Y mientras lees, puedes reírte un rato con los comentarios que va haciendo Shaun sobre los Padres Fundadores con su inconfundible sentido del humor británico.

Derecha: Niños huérfanos que te entorpecerán el paso con sus súplicas de comida y dinero. Apiádate de ellos aunque te arruinen, no seas mala persona.





expresión de los rostros -especialmente la rabia del protagonista cuando se enfrenta a sus enemigos y la sorpresa de estos-, el brillo de los ojos, el detalle de los ropajes, la naturaleza, los animales, las ciudades... Llama mucho la atención cómo se mueve Connor: al trepar, sus manos se adaptan a las caprichosas formas de la naturaleza, agarrándose a las grietas en la piedra o a las ramas de los árboles, o al moverse por una pendiente, tuerce los pies para no resbalarse manteniendo el cuerpo en la posición ideal para evitarlo. Como aspectos mejorables podríamos detenernos en esas texturas a las que no se les ha prestado suficiente atención -visibles sobre todo en la frontera- o ver la vegetación plana, de esa que si pones el punto de vista adecuado deja de verse. Tanto detalle en algunas cosas y tan poco en otras, dando un aspecto descuidado, casi es preferible un término medio.

No puedo dejar de destacar tampoco la calidad de audio del juego, empezando por la banda sonora. Épica en cada momento, en las cinemáticas, al enfrentarte a un pelotón de enemigos, al objetivo templario y sobre todo en las batallas navales. Escuchar a Connor hablar en su lengua nativa es un placer -especialmente cuando se despide del objetivo asesinado, siempre dejando caer una frase lapidaria-.

Y por último, la jugabilidad. El sistema de batalla ha sido mejorado respecto a los anteriores juegos. En ellos, enfrentarte a enemigos era tan simple como mantener la posición defensiva y ejecutar un contraataque en el momento justo. En *ACIII* se ha prestado especial atención a este aspecto, pues las luchas no eran nada fluidas y aunque tenían, llamémosle, momentos «cumbre» cuando acababas con un enemigo, eran lentas y monótonas. Ahora gozaremos de enfrentamientos mucho más fluidos. Atacaremos con un botón, y cuando aparezca un triángulo invertido en rojo sabremos que es el momento de hacer un contraataque, encadenando movimientos hasta derrotar al enemigo. Y si alguno se nos resiste siempre podemos romper sus defensas con otro botón. El uso de las armas también es de destacar, el arco es asombrosamente útil -¿matar a dos personas con una flecha?... increíble pero posible- y no digamos ya el tomahawk. Servidora, firme defensora de la hoja oculta, se acordó pocas veces de ella. Las armas de fuego, letales pero lentas, deben ser recargadas y requieren su tiempo: tampoco estuvo muy presente en mis armas habituales. Cada arma tiene formas asombrosas de matar (no me resultó muy agradable cómo Connor clavaba su hoja oculta en ojos, cuello y pecho), combinándose entre ellas (mata a alguien con un arma y acto seguido saca el arco y mata a otro), aunque ha faltado ese rasgo tan típico como es lo de arrancar cabelleras: tenemos a un indio bastante comedido. Sin embargo, no lo será tanto con los animales. Después de rastrear las pistas podremos cazarlos como prefiramos: una flecha, una trampa en el suelo -válida solo para animales pequeños- o saltar sobre ellos con el tomahawk o la hoja oculta en la mano. Pero los animales también te pueden cazar a ti. Un lobo a lo mejor no asusta tanto, pero un alce de enorme cornamenta o un oso pardo furioso sí que dan miedo. Para eludirlos se han introducido momentos QTE que, aunque le restan la emoción de la batalla, la verdad es que habría que ver si Connor es capaz de salir vivo de algo así siendo controlado por nosotros.

LA HERENCIA MESTIZA DE RATOHNHAKÉ:TON LE DA MAYOR PERSPECTIVA DE LA SITUACIÓN QUE EL RESTO DE LOS DEMÁS PERSONAJES

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN DOBLAJE COHERENTE: No me refiero a que el doblaje sea malo sino a que cuando Connor habla en mohawk lo hace con una voz y chirría cuando cambia al doblaje español, a veces de forma muy continuada.

Assassin's Creed III es casi el mejor juego de la saga (digo casi porque el salto que se dio de *Assassin's Creed* a *Assassin's Creed II* fue sublime). La historia de Ratohnhaké:ton es adictiva, su contexto histórico, su ambientación... con una duración aceptable si vas a piñón fijo (cerca de unas 15 horas) y al menos el doble si te dedicas a investigar cada rincón y completar las misiones secundarias. Todos los aspectos de juegos anteriores se han mejorado aunque sea por omisión, como los botones necesarios para luchar -muy a lo *Batman Arkham City*-. Sin embargo, acostumbrados a ese carácter mujeriego de Ezio Auditore e incluso los romances con Cristina Vespucio y Sofía Sartor, se echa de menos que Connor tenga un affaire, algo que muestre de otra forma que también es humano, más que una máquina de matar alimentada por su necesidad de luchar contra las injusticias. Sabemos que Aveline de *Assassin's Creed Liberation* y Connor cruzarán sus caminos en algún momento, pero no es suficiente.

Y está, por fin, el desenlace. La historia de Desmond conocerá un final. Después de dar tumbos de un lado a otro del mundo, de una época a otra y de escuchar esos crípticos mensajes de «los que vinieron antes» veremos resolverse esos cabos que fueron quedando sueltos a medida que avanzaba la saga, dejando, al final, abierta una vía que posiblemente de pie a la continuación de la saga de otra forma... ¿en el presente? ¿en el futuro? Está por ver si será suficiente ya que, después de cuatro juegos mareando la perdiz es sencillo que resulte insulso. ¿Saltarán las masas indignadas reclamando un mejor final como pasó con *Mass Effect 3*? No deberías esperar mucho para jugar, ¡que en diciembre se acaba el mundo!

PAZ BORIS

VEREDICTO 8/10

MUCHO RUIDO PARA UN FINAL CON POCAS NUECES

Izquierda: Un arma estupenda para alcanzar a alguien que esté medianamente lejos. Si eres un poco bestia puedes decorar los árboles de la frontera como si fuera Halloween.



Derecha: Desmond y yo nos quedamos igual de conmocionados cuando vimos este lugar. Pero te aseguro que, por impresionante que sea, te pasarás el juego deseando ir al otro lado de una vez.

ACUÑEMOS UN GÉNERO: SIMUARCADE

Forza Horizon

Por alguna razón, en el universo de *Forza Horizon* hay gente que se va a un festival con Black Keys y The Hives a conducir a 300 por hora por los alrededores. Patrocinadores que te regalan coches por ganarle una carrera a un avión de hélice. Y talleres que te regalan descuentos si destrozas sus carteles publicitarios. Y gente que se deja un Aston Martin o un Lamborghini tirados en un granero en mitad de la nada americana. En este mundo paralelo, los coches solo sufren daños externos, pero es posible elegir todo tipo de rasgos de simulación y tuneo profesional y hay 250 tipos dispuestos a echar carreras por dinero por las carreteras de Colorado mientras, recordemos, la gente está viendo conciertos.

Es decir, *Forza Horizon* es el intento de Microsoft por diversificar una marca asociada a la simulación durísima y la pasión por las cuatro ruedas y llevarla a un terreno más arcade y amigable, apto para todos los públicos. O, si nos ponemos nostálgicos, a rellenar el hueco que ha dejado en nuestros corazones *Project Gotham Racing*. Lo primero lo consiguen a costa de que el habitual de Forza tuerza un poco el morro ante la pérdida de daños y las limitaciones de tuneo (y supuestamente, ante menos detalle gráfico. De mí no se fíen para eso: a mí me parece tan estupendo como siempre, pero llevo gafas y hace medio año que no enchufo un *Forza*); lo segundo, ya es más complejo. Tenemos kudos para la popularidad y dinero para comprar coches, tenemos vista interior y varios tipos de carreras. También un sandbox muy majete en el que en todo momento hay algo que hacer: buscar vehículos, destrozar carteles, echarle una carrera a ese tío que te cruzas... *Horizon* es casi perfecto en su diseño de pruebas e hibridación. O lo sería si no cometiera el error de alargar la vida del juego mediante tres decisiones muy discutibles.

La primera es que hay que conducir para cualquier cosa: quieres hacer una prueba, vete hasta ella. Entiendo que en un juego de pasión por el motor nos tenga que gustar conducir, pero recorrer kilómetros para empezar una carrera (aunque se pueda hacer el cabra por el camino para ganar kudos), meh. Es cierto que hay algunos destinos de viaje rápido (cada uno con tres pruebas para abaratar costes, porque hay que pagar para moverse por el mapa), pero la decisión de convertir al garaje (y todos los menús de tuneo, pintura, intercambio y demás) en una localización física destroza el ritmo del juego. No, oiga, que yo he encontrado un coche abandonado y usted me lo repara, estupendo. Pero no me haga ir a recogerlo. Quiero un botón que me deje cogerlo sobre la marcha,

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LOS DAÑOS: La IA es puñetera y no se deja ganar así hayas tenido un accidente. Y Horizon quiere ser arcade. Pero los veteranos de Forza van a añorar un sistema de daños con efectos en la conducción.

DETALLES

GÉNERO: Forza para dummies
PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Microsoft/Turn 10
DESARROLLADOR: Playground
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

MEJOR QUE

DIRT SHOWDOWN



PEOR QUE





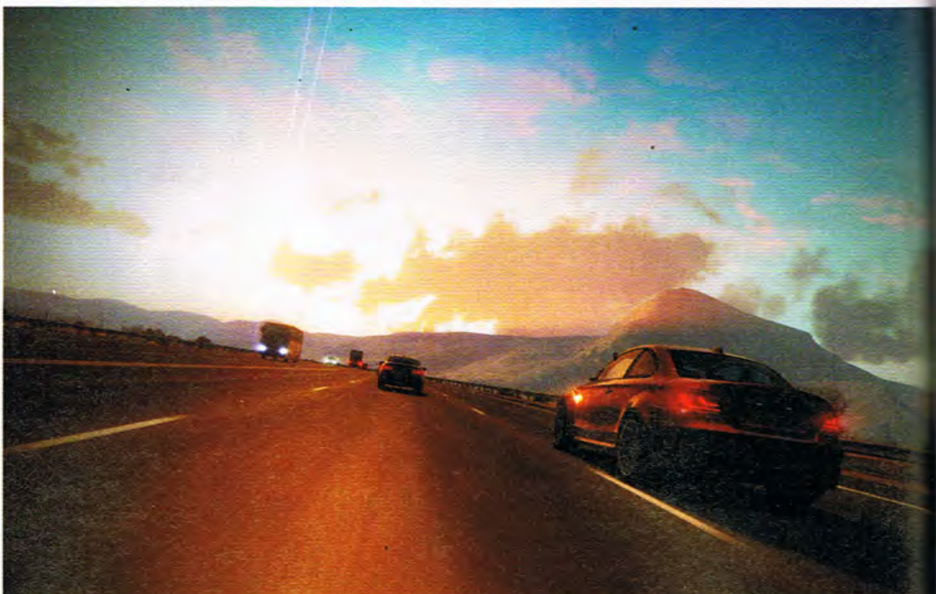
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000











Arriba: El entorno del festival cuenta con escenarios, un garaje, un concesionario y un club de intercambio... de coches. Derecha: Para sentir la velocidad de verdad, la cámara a ras de suelo es infalible. Para pegarte el morrazo de tu vida al comerte un bache, también.









EN COLORADO NUNCA LLUEVE A GUSTO DE TODOS

El ciclo día/noche de Horizon es espectacular, bellísimo, pensado para sacar esta galería de postales y darle al modo fotografía. Pero ay, no hay efectos climáticos. Ni lluvia ni niebla ni nada. Tampoco hay poli. Forza, de momento, se queda en el preciosismo gráfico del mírame y no me toques. Ojalá algún día se mojen.

hombre. Quiero comprar los coches On-line, como si fuera Amazon, que ir al concesionario es de pobres. Quiero siglo XXI.

La segunda es que se les ve el plumero de la monetización: *Forza Horizon* ha cogido uno de los modelos del free-2-play y lo ha metido a pelo en un juego de los de más de 60 pavos la caja. Tienes que ganar popularidad, peeero si nos das unos euros reales, ganarás el doble de puntos cada vez que hagas el monete. Tienes que encontrar coches abandonados y carteles, peeero si eres completamente imbécil y no sabes que el mapa va a estar en Google desde el primer día porque los fans lo han subido, puedes pagarnos para tenerlo. Tienes que ganar dinero para comprar coches caros, peeero si nos das pasta de tu bolsillo puedes comprar coches virtuales. Disimulad un poco, por Dios. Entre eso, el pase de temporada, los coches descargables modelo *Arkham City* en el que tienes que mirar una guía para ver cuál te regalan haciendo qué o reservando cuándo o bajándote la demo para que te den uno (aunque ya te hayas comprado el juego) y la sospechosita ausencia de Porsches y otros fabricantes -que no huele a DLC de pago en Colorado desde Soria, no-, *Forza Horizon* parece que sí, que está hecho por la gente que se quedó en paro de Codemasters y otros estudios británicos de muy buen pedigrí de gasolina, pero que todavía no se han acostumbrado a tener trabajo y están todo el rato con el chip del sableo y la manita en la puerta de la iglesia.

Tercero, no hay Porsches. No, espera, eso ya lo dije. Es solo que *Need For Speed V* es el mejor juego de coches de todos los tiempos, y que *Forza* no existiría sin él. Tercer pero: si tienes un modelo de daño real y el juego te permite activar o desactivar cualquier característica entre simulación y arcade, ¿por qué no lo han metido? Quiero decir, la base ya la tienen, ¿no? Uno de los placeres de Forza es meter una brutalidad bajo el capó de un coche birria y ver cuánto tarda en reventar.

En fin. El único punto realmente molesto es el primero, si tienes poco tiempo para

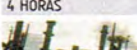
GRANDES MOMENTOS

TE RESUMIMOS CUÁNDO APARECEN LAS MEJORES SECCIONES DEL JUEGO

1 HORA

Te cruzas con tíos muy locos. Echas carreras. Las pierdes porque llevas un Volkswagen. Te centras en las pruebas que te marca el juego. Intuyes que esto va para largo.

4 HORAS





El Modo Fotografía te ha hecho perder hora y media tratando de que tu coche quede "tope guapo, ¿que no?". Encuentras un superbuga en el campo. Ganas veinte carreras.

18 HORAS



Con suerte, ya deberías tener un par de supercoches. Todavía no puedes participar en pruebas con ellos, pero tus esfuerzos se centran en ganar un Mini Cooper S. Prioridades.



jugar, pero los otros dos son más obviables: el garaje -físico- de *Forza* tiene una buena colección de autos y la gente que quiera un arcade no se va a morir por no tener el Sareen nosecuantitos o el Viper chupidoce o el pack de coches de rally o el... Y lo de los daños, pues bueno, pero para eso que hubiesen puesto un modelo de conducción un pelín más arcade.

Aunque al no jugador de Forza le va a dar igual y posiblemente él sí encuentre ese *Project Gotham Racing* que ansiábamos. *Campo Edition*, eso sí. Los muchicientos kilómetros de carretera del festival de Horizon (no Jorizon, queridos dobladores) se dividen entre autovía, camino de cabras, comarcal, pueblacho, descampado, hierba y otro par más de entornos en los que buscar atajos o, y esto es brillante, apechugar con el coche que tienes. Veréis, la saga es famosa por poner carreras por años, por fabricantes, por países, por tracción, por clase de coche.... Así que es bastante normal que te hayas fundido la pasta en un Beetle porque te apetecía hacer el tonto y, de repente, tu popularidad desbloquée carreras nuevas en las que necesitas un coche para el que no tienes dinero... O uno muy inferior al que apañar en el taller y que sea lo que Carlos Sainz quiera. En ese tipo de pruebas, Horizon es imbatible. Se quejaba un colega que no entendía esta jugada de Forza porque la saga es más de estar en un circuito y recortarte segundos o conducir con más precisión. Aquí lo que hay son carreras salvajes en las que muchas veces te toca competir contra tu propio coche antes de pensar en adelantar al que le has metido inyección extrema y se desboca; o plantarte en un semirally con un coche de tracción delantera porque no tenías otra. Brillante, de verdad, incluso en los toqueteos más arcade.



EL GARAJE CUENTA CON UN BUSCADOR DE COCHES: POR AÑO, MARCA, PAÍS, CLASE... TE HARÁ FALTA PORQUE CADA PRUEBA PIDE SU PROPIO TIPO DE COCHE.





LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA LIBERTAD: *Motorsports* es una cosa muy seria, atada a la competición y el circuito, donde todo era muy aséptico. Aquí puedes pasar de barrizal a autovía en dos volantazos y hacer lo que te dé la gana.

FAQ

GARAJE ¿CUÁNTO HAY?

Pues unos ciento y pico, oiga, de un montón de fabricantes, divididos entre muscles, japos, calle, berlina, competición, vintage... Y combinaciones entre todo esto.

¿MERECE LA PENA EL SEASON PASS?

Supongo que sí, en Forza 4 fue un no parar de contenidos, pero para el público al que se dirigen y las posibilidades limitadas de tuneo y daños, aquí no sé yo...

¿Y LA MÚSICA?

Tres emisoras de rock, bailoteo y electro a muerte.

Que esa es otra: el juego hace un buen trabajo a la hora de explicar las bases e ir desbloqueando situaciones progresivas, con pequeños regalitos (como dejarte probar un Bugatti a 378 km/h en uno de los puntos de viaje rápido para que veas cuánto te falta) y piques constantes. El multijugador, aunque no llega ni de lejos a la integración revolucionaria de su semirrival para este año (*Most Wanted* es otro estilo, pero esa forma de integrar jugadores sin salir a menú deberían imitarla todos. Por ley) también resulta satisfactorio, sobre todo en lo que no tiene que ver con las carreras. *Forza* tiene un componente social muy fuerte debajo, con los talleres de pintura, los coches tuneados y otras cuantas características en las que los que jugamos, pero no somos wikipedias del volante, nos beneficiamos de una comunidad de gente que se desnuda viendo *Top Gear* o graffiteros locos capaces de maravillas con el extenso equipo de herramientas de diseño de la saga. Su llegada a un título más arcade puede conseguir que el gran público se dé cuenta de







JUGANDO A LOS COCHECITOS

La gestión del garaje es el modo en el que más horas se pueden perder alegremente. Entre revisar nuestros coches, tunearlos en la medida de lo posible -aunque el juego nos ofrece un sistema de mejoras y "desmejoras" automáticas para ajustar el coche al tipo de prueba al que lleguemos- pintarlos -hasta donde podamos, aunque sea unas pegatinas- y meterles piezas, es posible que nos encontremos con un garaje de solo cinco vehículos y 125.000 dólares gastados a lo tonto. Una de las ventajas de Horizon es que ofrece un coleccionable para obtener descuentos en el taller de mejoras. Hay 100, y cada uno representa un 1%. Para que el dinero lo gastes en los coches, hombre, no en unas llantas de pánico. Eso sí, si eres un manitas de la pintura, puedes encontrar otro modo de gastar pasta, creando pinturas exclusivas para que los jugadores menos hábiles las luzcan por un precio. En la comunidad hay gente que ni siquiera conduce, sólo vende su arte. El día que lo saquen en PC y se pueda usar Photoshop se les va a acabar el chollo a los pobres.





ese estilo de vida que pregonan: pasión por el motor mucho más allá de las carreras.

Lo que no les ha quedado tan redondo para el estilo de vida es el entorno. Forza pretende suceder a la vez que un festival, pero las radios son más o menos predecibles (con locutores y sin control directo de los temas: mal) y le habría venido bien un poco más de trabajo en la ambientación. Por lo que a mí respecta, Horizon podría ser un festival de música como podría ser una feria de ganado, si casi todo pasa fuera del recinto. El modo Historia, además, es la risión: joven conductor desconocido (de rasgos prefijados) vuelve loca a la ultrajamelga que organiza las carreras, que no para de decirte por el pinganillo lo de «ohnenenopares» en todas sus variantes. Sutil como que te atropelle Optimus Prime en su forma robot.

Fantasías sexuales adolescentes aparte, Playground ha sentado las bases para la que se prevé segunda serie de la franquicia. Las ideas de algunas pruebas son adrenalina pura (los aviones, por ejemplo: al no seguir una línea recta, no sabes exactamente si estás ganando o no... Porque además no es exactamente una carrera contra el crono) y el concatenado de combos de conducción para ganar kudos y ganarte el derecho para enfrentarte al Campeón Malote y llevarte a La Churri es adictivo como pocos.

Lo bueno es que siempre hay algo que hacer: los tres sistemas -popularidad entre conductores, puntos para abrir nuevas pruebas, el maldito parné- tienen la suficiente separación entre sí como para que el combinado entre pruebas prefijadas, desafíos de exhibición y monerías estilo libre se sumen a los elementos coleccionables para no dejarte ni un segundo muerto. Pese a la pifia del garaje, eso sí. En el deber técnico, ya digo que gráficamente me parece esplendoroso,

ALGUNAS PRUEBAS SON ADRENALINA PURA. ADEMÁS, SIEMPRE HAY ALGO POR HACER CON TU COCHE.

pero tiene una molestia insalvable: unas pantallas de carga pesaditas, aun con el juego instalado, que cortan el rollo cada vez que queremos entrar en un menú o seleccionar coche o lo que sea. *Horizon*, de todos modos, es un estupendo juego de conducción abierta, al que se le ven un poco los flecos y, si se ignora su constante limosneo, opciones y contenido tiene para aburrir, sumados a una mecánica perfecta.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 8/10

SI HORIZON QUIERE SER EL NUEVO PGR, VA POR BUEN CAMINO

PENTRITA, TERRORISMO Y ALGO DE DRAMA DOMÉSTICO

Medal of Honor: Warfighter

No me gustaría estar en el pellejo de los componentes de Danger Close. Ni en el de cualquiera que tuviera que afrontar la tarea de destronar al fenómeno *Call Of Duty*. Por un lado tienes la obligación de innovar, de dar ese paso adelante que haga evolucionar el género, de dejar atrás de una vez el manido concepto «tren de la bruja», pero por el otro tampoco te puedes desmarcar con algo completamente rompedor, que ahuyente a ese apetitoso mercado de millones de usuarios, acostumbrados a la pirotecnia pasillera y el tiro al pichón. A pesar de las promesas hechas en su día por Danger Close (ahí está el reportaje que os ofrecimos en el primer número de **gamesTM**), *MOH: Warfighter* no se desmarca demasiado de lo que hemos estado viendo, y jugando, en los últimos años. Se aprecia un esfuerzo por innovar en el multijugador (centrado en el juego por parejas, del que hablaremos un poco más adelante), pero lo que nos vamos a encontrar en la Campaña es el espectacular pasillo de todos los años, aunque esta vez inspirado en operaciones reales en diversas partes del globo: Filipinas, Pakistán o la «apacible» costa somalí.

Asesorados por veteranos de la fuerza Tier-1 de EE.UU., Danger Close ha intentado dar algo de profundidad a los personajes protagonistas, mostrándonos que tienen una vida mas allá del fusil de asalto y la granada cegadora. Pero la historia de Preacher y Mother y sus respectivas parientas, pese a las buenas intenciones de los creadores de *MOH: Warfighter*, se queda en una mera anécdota y encima no exenta de polémica, porque la trama del juego incluye una cadena de atentados en Madrid (la ciudad en la que reside Leni, la mujer de Preacher), dolorosamente parecidos a los del 11 de marzo de 2004. La verdad es que teniendo en cuenta el poco peso que tiene el incidente en la historia, habría sido más elegante inventarse otra cosa, pero allá ellos. Nosotros estamos aquí para hablar de juegos, y si tenemos que mosquearnos por algo, que sea por los sorprendentes bugs que presenta la versión final de *MOH: Warfighter*. Y eso que los más gordos jamás llegaréis a verlos, gracias al parche de 208MB introducido por EA el mismo día del lanzamiento del juego. Pero incluso después del parcheo, nos hemos encontrado muros invisibles en el multijugador y más de una vez hemos muerto por balazos que, inexplicablemente, han atravesado gruesas paredes. En ningún momento hemos buscado la comparación con la versión PC (que es la que EA mostró en su conferencia del último E3), porque somos conscientes de que el motor Frostbite 2 no puede dar más

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

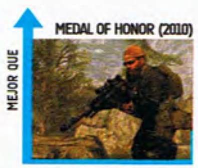
UNA CAMPAÑA MENOS PASILLERA: De acuerdo, es un mal endémico de los FPS militares (de algunos más que otros), pero como sucede en los COD, todo se reduce a un tren de la bruja. Eso sí, muy bonito.

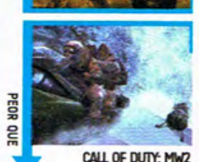
DETALLES

GÉNERO: U.S.A! U.S.A! Tour 2012
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMA: PC, Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Danger Close
PRECIO: 71,99 € (PS3, Xbox 360), 55,99 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-20
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

MEJOR QUE

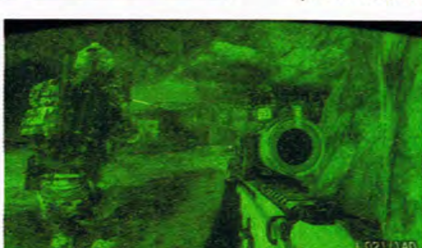
MEDAL OF HONOR (2010)





PEOR QUE

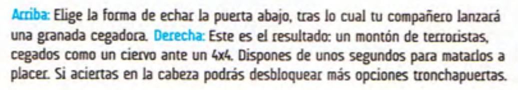
CALL OF DUTY: MW2

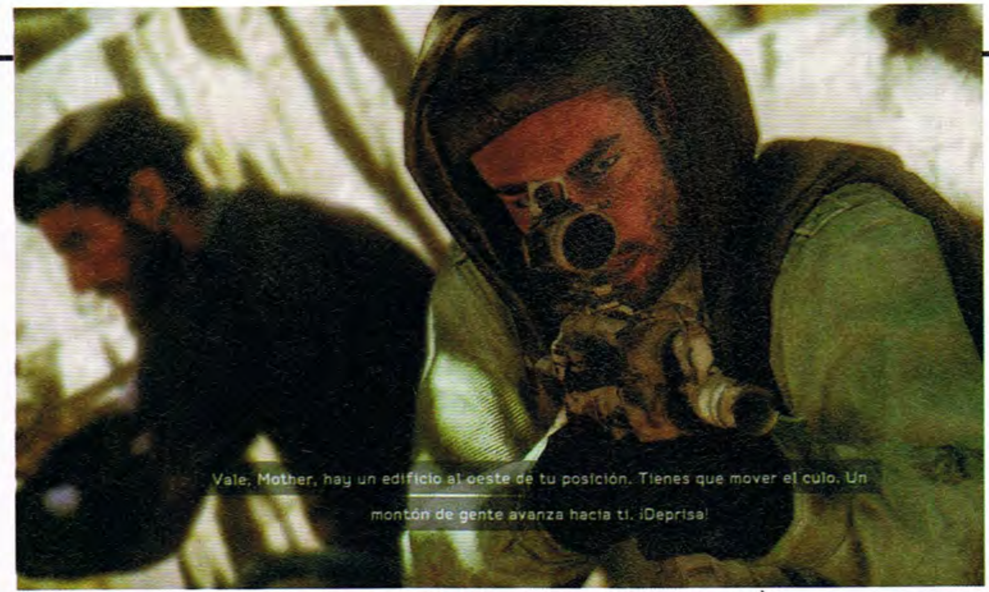




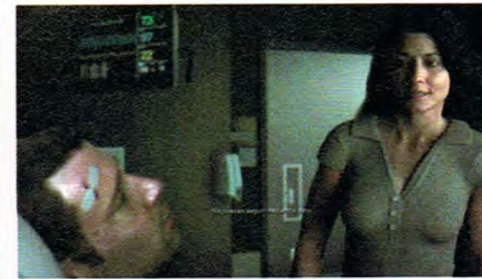





Arriba: Elige la forma de echar la puerta abajo, tras lo cual tu compañero lanzará una granada cegadora. Derecha: Este es el resultado: un montón de terroristas, cegados como un ciervo ante un 4x4. Dispones de unos segundos para matarlos a placer. Si aciertas en la cabeza podrás desbloquear más opciones tronchapuertas.



Izquierda: A lo largo de la Campaña encarnarás a dos personajes: Preacher y Stump. **Abajo:** Aquí tenéis a la madrileña Lena, esposa de Preacher. Qué pelazo, oiga.









de sí en un hardware tan longevo como el de PS3, pero lo que realmente mosquea es comprobar cómo los *Call Of Duty* aterrizan cada año con sus 60fps por bandera, mientras que este *MOH: Warfighter* alcanza los 30fps justitos, quizás por el exceso de ambición de sus creadores, que en todo momento intentan apabullarnos con un trabajadísimo uso de la luz y sorprendentes efectos de partículas. Y la verdad es que la Campaña arranca a lo grande con un espectacular prólogo que recuerda al final del Equipo A de Joe Carnahan (esa lluvia de contenedores), pero a medida que uno va completando misiones y avanzando en la historia, *MOH: Warfighter* va escorándose hacia lo mismo de siempre: un hermoso pasillo en el que nuestra única misión es matar a cuanto terrorista nos salga al paso. Con una excepción, y muy notable: las dos misiones de conducción. En una tendremos que perseguir a un 4x4 entre las callejuelas de Karachi (Pakistán), mientras que la otra nos invita a conducir a toda leche por las modernas autopistas de Dubái. La primera es tan espectacular como trepidante mientras que la segunda además tiene la audacia de unir conducción con infiltración. En esencia reproducen el mismo desarrollo pasillero que el resto del juego, pero su factura gráfica es tan brillante y la mecánica tan divertida que no me habría importado encontrarme cuatro o cinco fases más de conducción, en lugar de tanto tiroteo.

Por supuesto, no faltan un par de eventos sobre raíles e incluso un remedo de bullet-time cada vez que se nos presente la ocasión de tirar abajo una puerta. Al principio solo podremos optar al castizo patadón a la puerta, pero si somos lo suficientemente hábiles como para acertar en la cabeza de los aturdidos terroristas que hay tras cada puerta de marras (durante esos pocos segundos en los que se ralentiza el tiempo), iremos desbloqueando herramientas (como una palanca o un hacha) con los que hacer la experiencia un poco más colorista y festiva. Es un detalle simpático, pero como sucede

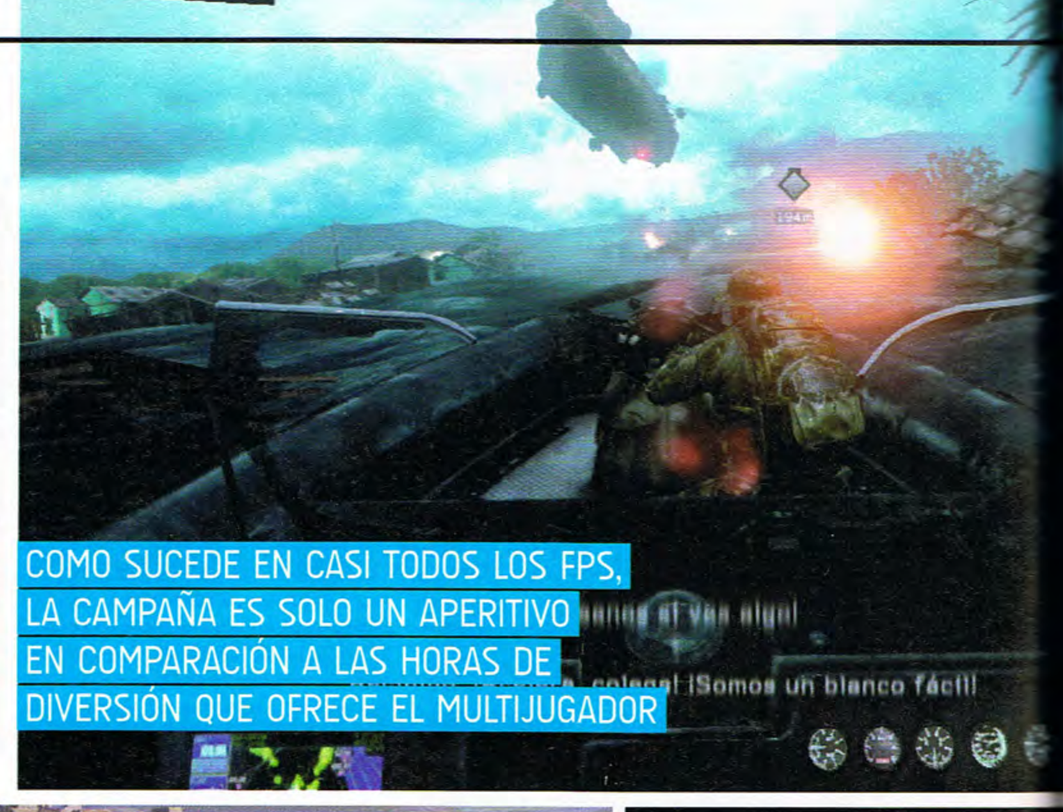
CUANDO ESTOY AL VOLANTE, NO HAY QUIEN ME TOSA

En dos momentos puntuales de la Campaña soltaremos el rifle para agarrar un volante y convertirnos en los discípulos de Jason Bourne, embistiendo entre el tráfico de Karachi para alcanzar nuestra presa, o bien manteniéndonos ocultos a los ojos de nuestros perseguidores en un inolvidable viaje por la lujosa Dubai. Servidor no alberga dudas: es lo mejor del juego.



con el resto del juego, después de repetir la jugada, escenario tras escenario, el ataque por sorpresa se torna tedioso y rutinario. Además no hay mucha diferencia mas allá de lo estético entre irrumpir a patadas o con el hacha, en contra de lo prometido por Danger Close (una vez más, os remitimos al reportaje del número 1 de **games™**).

Como sucede con los *Call Of Duty* (y el resto de FPS actuales, salvo honrosas excepciones), la Campaña de *MOH: Warfighter* es solo un aperitivo (aunque muy espectacular) en comparación a las incontables horas de diversión que ofrece el Multijugador On-line. En la anterior entrega de *MOH* esa responsabilidad cayó en manos de DICE (los padres de la saga *Battlefield*), pero esta vez Danger Close también se ha encargado de este aspecto del juego (aunque con algo de asesoramiento por parte de los suecos), y la verdad es que han salido bastante airosos. Tal y como ha venido promocionando Electronic Arts desde hace meses, las principales señas de identidad del multijugador de *Warfighter*



COMO SUCEDE EN CASI TODOS LOS FPS, LA CAMPAÑA ES SOLO UN APERITIVO EN COMPARACIÓN A LAS HORAS DE DIVERSIÓN QUE OFRECE EL MULTIJUGADOR





LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS DOS FASES DE CONDUCCIÓN: Lo más grande que hemos visto en un FPS bélico desde el AC-130 de COD4. Pisa el acelerador, y disfruta del viaje. Lástima que se haga tan corto. Sobre todo la fase de Dubai.

son el juego por parejas y la oportunidad de engrosar las filas de los doce cuerpos de élite más respetados del planeta: OGA, Navy SEAL y SFOD-D (EE.UU.), SFT-2 (Canadá), UDT/SEAL (Corea del Sur), FSK/HJK (Noruega), Spetsgrupa ALFA (Rusia), GROM (Polonia), KSK (Alemania), SAS (Reino Unido), SAS-R (Australia) y SOG (Suecia). Fueron los propios Tier-1, en calidad de asesores, quienes eligieron a los doce grupos (ya sabéis a quién rendirle cuentas por la ausencia de los españoles), y se nota su mano en la elección del armamento, real, de cada grupo (más de un suscriptor de Soldado de Fortuna salivará ante la perspectiva de utilizar el muestrario de los principales fabricantes de armas). Cómo no, la única forma de acceder al nuevo armamento (y mejorar el que ya tenemos) es ir acumulando puntos de experiencia para ascender dentro del escalafón militar, lo que además nos servirá para ir desbloqueando las seis clases que llegaremos a encarnar: francotirador, asaltante, demoliciones, artillero pesado, soldado de avanzada y operaciones especiales. De momento, y a la espera de que empiecen a llover los DLC, hay ocho mapas disponibles: Novi Grad, Basilán, Acantilados de Al Fara, Valle de Shogore, Selva de Tungawan, Dunas de Hara, Fortaleza de Somalia y Estadio de Sarajevo. No deja de ser inquietante la elección de las ruinas de los Juegos de invierno de 1984 como escenario, tanto en el multijugador como en uno de los últimos capítulos de la Campaña. Danger Close ha recreado con todo detalle el estado de ruina en el que quedaron las instalaciones tras la Guerra de los Balcanes, en un intento de emular la fantasmagórica ambientación del nivel de Pripyat de *COD4: MW*. Nada podrá superar aquella noria inmóvil, pero los restos de la pista de bobsleigh tampoco son moco de pavo.

FAQ

¿CUÁNTOS JUGADORES PERMITE EL ON-LINE?

Depende del modo de juego elegido, pero la versión PS3 (que es la única que hemos visto hasta el momento) permite hasta 20 jugadores simultáneos.

¿CONDUCCIÓN CON INFILTRACIÓN?

Como si fuera una versión bizarra de Pac Man, tendrás que fijarte en el radar para evitar el campo de visión de los coches enemigos. Es breve, es una chorrada, pero nos ha encantado. Y es más original que una fase sobre railes a bordo de un helicóptero o a lomos de una mula parda.









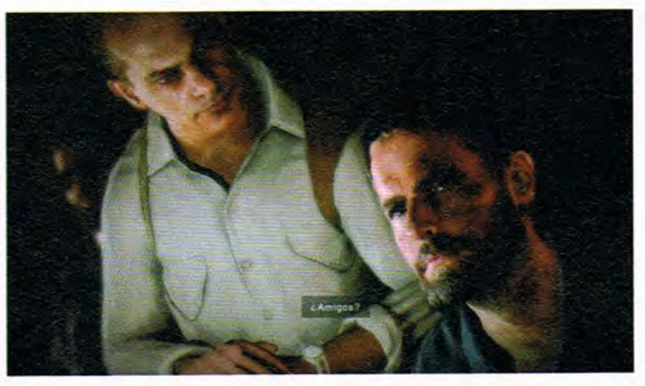


MULTIJUGADOR: MI PAREJA Y YO CONTRA EL MUNDO.

A estas alturas, parece imposible crear un multijugador On-line que pueda desmarcarse de lo visto en chorrocientos FPS bélicos. Pero Danger Close lo ha conseguido. Y de la manera más sencilla: incentivando a los jugadores a la hora de actuar en parejas, como escuadras, a la usanza de los cuerpos de élite reales. Al contrario que en otros shooters, en los que a los 20 segundos cada uno tira por donde le da la gana, actuar codo con codo con el compañero tiene sus ventajas: podrás distinguir su silueta en todo momento, curará tus heridas y te proporcionará munición extra. Compartiréis los puntos de experiencia e incluso se te brindará la oportunidad de hacer respawn junto a su posicion actual, en lugar de reaparecer en la otra punta del mapa. Además, las posibilidades de combinar las armas y habilidades de las distintas clases (Francotirador con Demoliciones, Artillero Pesado con Soldado de Avanzada...) son prácticamente infinitas. Un gran multijugador. Y será mejor cuando le quiten los bugs.







Dejando al margen las ansias que tengas por encarnar a un francotirador coreano, la mayor innovación del multijugador de *MOH: Warfighter* es el juego por parejas. Sea cual sea el modo elegido (desde el clásico TCT: Equipo al nuevo Home Run), el juego nos incentiva, con importantes ventajas, a la hora de combatir hombro con hombro con un camarada. Estés donde estés, verás resaltada en azul la silueta de tu compañero de escuadra, recibirás parte de sus puntos de experiencia e incluso podrás reaparecer a su lado tras morir (en lugar de donde Cristo perdió el cargador). Lógicamente, lo ideal es formar escuadra con un amigo, pero incluso cuando el juego te asigne a un completo extraño, no tardarás ni tres minutos en comprender que en *Warfighter* la única forma de sobrevivir cinco minutos seguidos pasa por proteger la espalda de tu compañero y que él proteja la tuya. Si te toca un mamón egoísta, es otro cantar. El On-line de *Warfighter* ofrece diversión por arrobas, pero también los menús más antipáticos y confusos que servidor ha visto en un FPS desde hace mucho tiempo. Puede que los *COD* nos hayan acostumbrado mal a la hora de navegar, facilmente, entre clases, armas y modos de juego, pero lo de *Warfighter* es de traca. Al principio aprenderás por las malas, enrolándote en partidas que no te interesaban, hasta descubrir la forma de acceder a los menús que estabas buscando desde el principio. Vale, esto último puede parecer una chorrada, pero es un síntoma más de que a pesar de los dos años que han tenido para rematar el proyecto, da la impresión de que a Danger Close se le ha venido encima la fecha de lanzamiento de *Warfighter*. De ahí el parche de 200MB y los bugs que sigue conservando el juego incluso tras la actualización. En 2013 llegará *Battlefield 4* y lo

DA LA IMPRESIÓN DE QUE A DANGER CLOSE SE LE HA VENIDO ENCIMA LA FECHA DE LANZAMIENTO DEL JUEGO

que es más importante, el anuncio de una nueva generación de consolas. Esperemos que al contar con más potencia, podamos despedirnos de las IA de pacotilla, los muros invisibles y los enemigos que te disparan mientras mantienen fija la mirada en Cuenca. Pero lo más importante, ojalá suponga el fin de los shooter pasilleros y por fin distrutemos de escenarios abiertos y una mecánica más variada. Por soñar, que no quede.

NEMESIS

VEREDICTO 7/10

MULTIJUGADOR DIVERTIDO Y CAMPAÑA PASILLERA. LO HABITUAL

DEUS EX Y THIEF SE VAN DE FIESTA, SE ENCUENTRAN CON BIOSHOCK Y ACABAN EN EL BAR CON EL DARK MESSIAH

Dishonored







Pocos juegos manejan sus influencias como *Dishonored*. Ojo, influencias, nada de plagios. Esto es un juego tremendamente original con unos referentes envidiables, sobre todo para el final de esta generación de consolas. Pocos son los juegos de nuevo cuño que encontraremos de aquí al E3 2013, y menos aún los enmarcados dentro del género de la infiltración y la acción. Esto es el primer mérito que hay que reconocerle, que ha salido en un momento delicado donde no se le prestará toda la atención que se merece. Y es una pena, pues toca con gran acierto todos los palos (desde la exploración silenciosa y vertical al combate directo y sin tregua), introduce un buen diseño de niveles y sus gráficos alternan lo negro con lo pastel en un contraste precioso. No se podía esperar menos de una desarrolladora que ha trabajado en el arte de *Bioshock 2*, que cuenta con veteranos de *Deus Ex* y con el diseñador de Ciudad 17 en *Half-Life 2*, y que además creó juegos con ideas tan innovadoras como *Arx Fatalis* y *Dark Messiah of Might and Magic*. No nos extraña que Bethesda los adquiriera para introducir algunas de ellas en *Skyrim*.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

DUNWALL: Un Londres steampunk, mezclado con Ciudad 17, anegada por la peste y con zombis (que son infectados). Opresiva, laberíntica, oscura, es la Vetusta de los videojuegos, sin adúlteras pero con ratas.

Entiendo que alguno habrá levantado la ceja con la mención de dos juegos cumbre del medio: *Deus Ex* y *Half-Life 2*. Y es que estos dos juegos son sus principales referentes en el diseño de escenarios, por dos motivos diferentes. Cada parte de Dunwall ha sido trazada con mucho mimo y con una intención clara que se nota desde el principio de la primera misión: permitirnos hacer de tres o cuatro formas distintas cualquier cosa, ya sea llegar a un punto determinado, acabar con un enemigo o cumplir la misión. Para ello, se pueden escalar edificios

En todo caso, *Dishonored* no tiene una historia muy buena. Y no importa. Consigue ser atractiva por el mundo que la rodea y por los detalles que vamos descubriendo a cada paso, pero el desarrollo y su argumento son previsibles y poco originales. Para empezar, uno se topa con cuestiones estúpidas: si nos han acusado de matar a la emperatriz, ¿cómo es posible que la solución que Corvo acepta sea... seguir matando más gente? De acuerdo, es una contradicción muy propia de los videojuegos, y no importa tanto más allá de las mofas que se han hecho en Internet, pero esta falta de cohesión lógica se repite un par de veces más con otros momentos y pueden sacarnos del genial conjunto creado.

Es normal que nos manden a matar. Corvo es una leyenda viva. Los guardas que nos persiguen tienen miedo y comentan cómo puñetas van a hacerle frente si se topan con él. Nuestra mayor habilidad en combate es la parar cualquier golpe con la espada y devoverlo si nos hemos defendido en el momento preciso, pero saben que rodeándonos o atacando a distancia tienen una oportunidad. Lo que no saben esos pobres ilusos es que, gracias a la intervención del misterioso Forastero (personaje poco desarrollado en la trama, para ira nuestra), contamos con un buen plantel de habilidades. Podemos usarlas para matar, para distraer o para pasar desapercibidos. Quizá no contamos con un gran número, pero se pueden combinar entre sí de formas bastante interesantes [ver recuadro].

En todo caso, ser una mala bestia no debe llevarnos necesariamente a matar a todo lo que se mueve. Aquí reside una clave de *Dishonored*: nos pone los instrumentos en las manos para que elijamos hacer lo que nos dé la gana, llevando a dos desenlaces diferentes en función de estas decisiones. Todas las misiones contarán con una resolución, digamos, mortal y otra menos violenta Si vamos directos al ajo, solo podremos cumplir la misión si matamos al desgraciado de turno. Si nos da por explorar y movernos por el mundo, hallaremos misiones secundarias que nos ayudarán

CADA PARTE DE DUNWALL HA SIDO TRAZADA CON MIMO Y TIEMPO, Y ESO SE NOTA DESDE EL PRINCIPIO

Arriba: Los paseos en barca no son precisamente románticos, pero Samuel es el secundario más interesante del juego.

TAN BUENO COMO

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



PEOR QUE



DEUS EX

Arriba: Ay, los zancudos o Tallboys. Entre ellos y las puertas eléctricas que desintegran personas, no podía dejar de pensar en Half-Life 2. Si hasta hay un puzle con una válvula de vapor ("Steam Valve"). Genios.

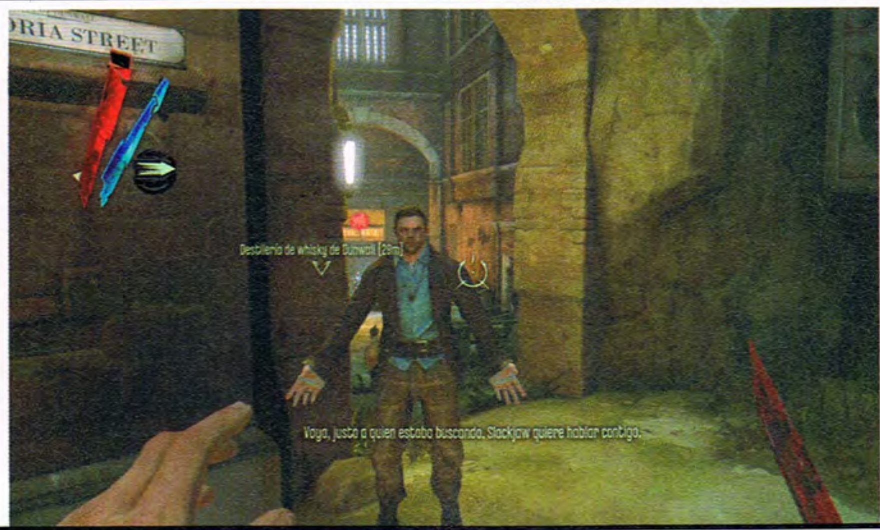
AL DETALLE

GÉNERO: Deus Ex
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PS3
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Bethesda
DESARROLLADOR: Arkane Studios
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1





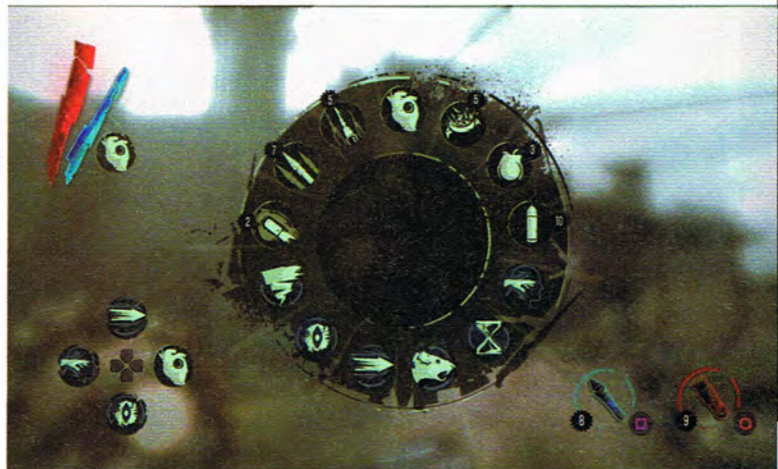




COMBATE A MACHETAZOS

Bueno, más bien son espadas cortas, pero la función es la misma. Dishonored hereda gran parte del sistema de combate de Dark Messiah, pero bastante simplificado. Tenemos un botón de ataque y otro de contraataque, que ejecutado con buena sincronización, permite devolver un golpe y matar al anemigo de un mandoble. Divertido y sencillo de dominar. También contamos con un buen número de armas secundarias: bombas, pistola de chispa, ballesta. Unas son más sutiles, otras más ruidosas, pero todas matan casi de un golpe. Otra cosa es que, si fallamos, nos maten mientras recargamos. Todas ellas se pueden mejorar pagando a Piero, nuestro particular artesano. Sin embargo, por mucho que mejoremos las armas, los enfrentamientos directos con dos o más soldados, por no hablar de los zancudos, son cosa imposible.

Arriba: Convocar ratas es peligroso. Pueden terminar atacándonos a nosotros y, si no acaban con el enemigo, desvelando nuestra posición. Eso sí, como elemento distractor no hay nada igual en el juego.





Arriba: La posesión es uno de los poderes menos prácticos si no sé es un poco ingenioso. Manejar a un enemigo para que desactive por nosotros un dispositivo es realmente útil hacia el final del juego.

HABILIDADES Y ARMAS

Corvo es un tipo temible, pero no es nadie sin sus armas ni sus habilidades místicas. Desde el momento en que el Forastero nos concede su don, sabemos que tenemos algo muy grande entre manos. Sí, podemos recorrer distancias cortas con el guiño, poseer enemigos para hacer lo que nosotros queramos o convocar ratas, pero lo gracioso es emplearlos en conjunto. ¿Una rata con una bomba adherida y controlada por control remoto? Hecho. ¿Parar el tiempo, poseer al guarda y moverlo delante de la bala? También. Pero claro, si queremos pasar desapercibido, es mucho mejor parar el tiempo, meternos en el cuerpo de una rata y evitar a todos los enemigos. Si será por posibilidades...







a resolver la situación de una manera menos sangrienta, aunque también podremos llegar a esa vía buscando textos, audiolibros o personas que nos informen sobre nuestro objetivo. Sí, efectivamente, estas decisiones no dependen de elegir la respuesta roja o la azul en un diálogo (aquí lo único rojo y azul son nuestra vida y nuestra magia), sino de cómo juguemos. Tras una generación contaminada por *Mass Effect*, se agradece algo así. De todos modos, es curioso que algunas de estas alternativas no violentas son tan horribles como la misma muerte: ¿es mejor matar a alguien o condenarle a la esclavitud para el resto de su días? El juego es un claroscuro demencial.

Todo esto sería imposible sin un buen diseño de niveles. Pocos títulos ofrecen la posibilidad de colarse en una mazmorra entrando por la puerta principal, por el desagüe, por el techo, por una ventana, por el subterráneo que lo conecta con la casa de un ciudadano ilustre... Las posibilidades son infinitas y están ahí para ser descubiertas, porque de nuevo, el juego no nos quiere marcar un camino claro. No resulta nada aburrido, no solo porque debemos encontrar las vías alternativas para acabar la misión, sino porque también hay un montón de objetos que encontrar, siendo los más relevantes las runas y talismanes. Los primeros se emplean para mejorar nuestras habilidades y también pueden obtenerse haciendo misiones secundarias. Los segundos son unos perks que aportan ciertos bonus, ya sea de magia, salto o velocidad, y que solo podemos equiparnos en un número concreto. El uso de estos dos tipos de objeto es otra de las bondades del juego. ¿Para qué utilizar un sistema de experiencia que se puede trampear matando muchos enemigos? En Arkane han aprovechado esos geniales escenarios para sustituir el sistema de experiencia por uno de recolección de objetos. Y no se hace nada pesado buscarlos, todo lo contrario. Acceder a ciertos puntos de un edificio donde hay una runa escondida llega a ser una especie de puzle. Al menos, contamos con un corazón acusador que indica con una flecha dónde se encuentran, pero no cómo llegar a ellos.

Queda claro que la intención de *Dishonored* era dar más importancia que nunca al espacio en el que jugamos. La ciudad es toda una protagonista, por su diseño, porque debemos conocerla para que nuestro personaje crezca en poderes y porque evidencia las elecciones que hemos tomado durante el juego. Posiblemente, es la idea más original que alberga un título lleno de referentes al pasado.

Por último, los gráficos. El estilo de *Dishonored* quizá no es lo que muchos esperaban, pero es lo que ocurre cuando algo es diferente. Para empezar, el parecido con *Bioshock* se ve con nada más mirar a los personajes, de manos gigantes y rostros peculiares. Sin embargo, es más importante el detallismo con el que se ha construido hasta el último rincón de Dunwall, que no es escaso. Cada detalle hace que nos creamos más la ciudad, la historia y el ambiente que nos rodea. Se consigue ese efecto de ciudad viva a pesar de no haber casi ciudadanos por la calle por culpa del toque de queda, ya sea en un callejón con papelajos de protesta, en el cartel de 'Se busca' de Corvo (es la única forma de conocer su rostro, por cierto) o en los mensajes de desesperación escritos en las paredes con sangre. Y encima, recuerda mucho a Ciudad 17, la de *Half-Life 2*. Sí, ese juegazo con el que comparte diseñador jefe. No todos los juegos consiguen transmitir la negritud de un mundo a través de sus personajes caricaturescos, de los colores pastel y de texturas de acuarela, que por culpa del Unreal Engine 3 tardan más en cargarse en PS3. El caso es que Dunwall es preciosa dentro de su inmundicia, aunque podría haberse trabajado más la versión de PC, que tiene mejores texturas, pero apenas sorprenden en comparación con la versión de consola. Cuando la historia falla, lo que mejor puede introducirnos en el juego es la mecánica y el apartado gráfico, y eso es lo que ocurre con este juego.

Dishonored cobra vida a través de sus abundantes detalles, ejecuta bien conceptos tan interesantes como que la moralidad está relacionada con la evolución de la peste en Dunwall o que solo desarrollamos nuestro potencial si nos molestamos en recorrer el mapa. También tiene toques de genialidad en su diseño de niveles y un estilo gráfico que deja huella. Tiene todo lo que se puede pedir a un videojuego, pero sorprende que algunas cosas hayan quedado tan en el aire, empezando por los abruptos finales o la falta de desarrollo de los personajes, algunos de ellos muy interesantes. También se puede criticar que el juego es fácil. Entiendo que en el modo normal los guardas sean medio tontos, pero cuando subimos la dificultad, se generan desiquilibrios absurdos: algunos enemigos nos ignoran al pasar a su lado y otros nos ven desde una torre lejana.

No son elementos, por suerte, que arruinen la genial experiencia que propone. O más bien, experiencias, porque jugar a pecho descubierto o resguardándose como una rata es igual de satisfactorio. Lo que está claro es que no se puede culpar a *Dishonored* de tratarnos como jugadores hechos y derechos, de esos que son capaces de vivir sin una señal en el mapa y que saben que lo moral va más allá de decidir entre rojo y azul en un diálogo.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LA HISTORIA: Sinceramente, la historia es predecible y da un poco igual. Además, muchas cosas quedan en el aire, se explican por encima. Y parece que ahora van a llenar esos huecos con DLCs. Mal.

LA CIUDAD ES UNA PROTAGONISTA MÁS, POR SU DISEÑO, PORQUE DEBEMOS CONOCERLA PARA QUE EL PERSONAJE CREZCA Y PORQUE REFLEJA LAS ELECCIONES MORALES QUE HEMOS TOMADO

FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Alrededor de 12 horas en modo difícil.

¿INFILTRACIÓN O ATAQUE DIRECTO?
Lo suyo es alternar, pero no matar a nadie y matar a todo el mundo es igual de satisfactorio.

¿QUÉ FINAL ES MEJOR?
No existe uno mejor, solo diferente. E igual de predecible.

¿SE PUEDE ACABAR SIN HACER MEJORAS?
De hecho, existe un trofeo por ello. Te reto.





INFLUENCIAS, INFILTRACIÓN E INNOVACIÓN

OLVÍDATE DE LA VIDA REAL DURANTE UN TIEMPO

XCOM: Enemy Unknown

Derecha: Eso de ahí es una Crisálida. Las verás por primera vez en misiones de Terror Alien: ataques a la población civil en los que tendremos que intentar salvar a la gente, además de nuestro pellejo. Cuando este bicho mata a un humano, lo convierte en zombi.

No me canso de decir que Firaxis ha conseguido lo imposible: lo que prometía ser un simple reboot de una saga de estrategia y táctica tan venerada como minoritaria se ha convertido en el mejor título del catálogo de la gente de *Civilization* (con el permiso de *Sim Golf*). Principalmente porque cuenta con el mejor sistema de combate por turnos que haya visto en mi vida. Y creo que los he visto todos. Firaxis ha conseguido que una mecánica simplísima, basada en un máximo de dos acciones por soldado, se convierta un modo más dinámico que el de muchos juegos de acción táctica en tiempo real -estoy pensando en el excelente *Republic Commando*, o los confusos *Ghost Recon*-. Y, sobre todo, demostrando que han entendido con exactitud el original, su inmisericorde mezcla de miedo y desafío.

Porque *XCOM* es un juego castigador por tu bien: educa haciéndote daño, planteando una campaña que, si bien no alcanza la libertad que sería de esperar viendo su referente, si permite la suficiente inversión emocional para que perderla sea doloroso. ¿Perderla? Habéis leído bien: en 2012 todavía queda un juego en el que una serie de malas acciones puede obligarte a empezar todo desde cero. Sobre todo a los que se la dan de expertos en el original y empiezan a jugar en dificultad Clásica (el tercero de cuatro niveles; el último se llama Imposible porque lo es).

Pero, por partes. *XCOM: Enemy Unknown* es un título en el que los alienígenas invaden la Tierra porque pueden y las Naciones Unidas juntan unos duros para crear una organización militar que les haga frente. Con límite de presupuesto, 12 soldados y una decena de científicos e ingenieros porque total, solo se trata del destino del planeta, no de salvar un banco. Así que en el juego controlaremos tres parámetros: una base subterránea estilo G.I.Joe que podremos construir a nuestro gusto, un mapa planetario donde ver qué está pasando y qué estamos haciendo, y un puñado surtidito de mapas para enfrentarnos a los cabritos alienígenas.

En la base gestionaremos nuestros recursos, soldados, investigación de exotecnología y construcción de nuevos cacharros para que los combatientes duren un par de asaltos. En el hologlobo comprobaremos que a nuestro equipo le han vendido una interfaz noventera para controlar la información de sus satélites y los combates aéreos contra OVNIs (donde apenas podremos intervenir) y, mandar a nuestros soldados a las zonas calientes.

Y aquí es donde el juego lo peta. Dos acciones por soldado y turno y dos tipos de cobertura se las apañan para que el enfrentamiento entre cuatro (luego hasta seis) marines se las vean contra un puñado de bichos mejor armados, con poderes y capacidades que les hacen casi invencibles. El completo tutorial da las bases de cómo desenvolverse: avanzar y proteger, asegurar zonas, campos de tiro, procurar que nadie quede al descubierto... Pero también

AL DETALLE

GÉNERO: Miedo y muerte tácticos
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Firaxis
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: Sí



Arriba: ¡Que no se mueva! Dos de tus clases son capaces de contener a un enemigo vaciándole medio cargador encima. Es el momento ideal para flanquear y reventar su maldita alma. Tienes un equipo: haz que actúen como un solo hombre.



Derecha: El hologlobo nos permite escanear el planeta buscando actividad alienígena. Tu dinero (y la partida) depende del pánico que sufran los países, que se sienten protegidos si un satélite les vigila.

FIRAXIS ACABA DE TRASPASAR UNAS VEINTE BARRERAS CON LO QUE SUPONÍAMOS QUE SERÍA UN SIMPLE REBOOT. CÓMO NOS EQUIVOCAMOS.





FAQs

¿CÓMO SON MIS SOLDADOS?
Únicos. Les cogerás cariño, les pondrás nombre y visitarás con tristeza la zona de tu base donde rememoras a los caídos.

¿HAY PODERES PSIONICOS?
Sí, aunque durante tres cuartas partes de la campaña te limitarás a sufrirlos.

¿CUÁNTOS TIPOS DE ALIEN?
Los suficientes para que tengas más de una pesadilla por semana durante dos meses con ellos.

AJEDREZ EXTRATERRESTRE

XCOM cuenta con un curioso modo multijugador versus en el que dos humanos competirán entre ellos con escuadras imposibles. Contamos con 10.000 puntos para elegir cualquiera de los seres del juego, aliens o humanos, cada uno con unos precios que pueden implicar desde competir con un equipo de debiluchos aptos en todas las áreas pero que no duran un suspiro, o llevar solo un par de criaturas cuasi invencibles... Hasta que se ven superadas por una multitud. No hay equipo perfecto, no hay estrategia perfecta y cada turno tiene un límite de tiempo para todo el escuadrón. Divertido, pero más como entretenimiento que como parte integral del juego: aquí no pasamos miedo porque no hay permamuerte que valga.



demuestra que aun siendo cuidadoso y haciendo las cosas bien, en ese mismo tutorial morirán tres de nuestros soldados. En *XCOM* nadie es invencible, la cobertura no garantiza nada, la puntería y calidad de nuestras armas humanas solo sirve si tenemos suerte: la Humanidad ya no es la especie dominante.

Es habitual que los juegos contemporáneos nos traten como criaturas privilegiadas para las que la muerte es, hop, una pantalla de carga, un mínimo retraso, una forma hasta de trampear el sistema -hola Vitacámaras-. Firaxis está tan hasta las narices de esto como nosotros y han tirado por un sistema tan cruel como agradable. Porque los soldados ganan experiencia, suben de rango y adquieren sus propios poderes entre cuatro clases (francotirador, apoyo, asalto y mostrenco con ametralladora pesada y lanzacohetes). Con tiempo, y nuestra conveniente atención al equipamiento (que debemos construir y fabricar haciendo encaje de bolillos con los escasísimos medios que tenemos), un soldado se convertirá en una persona de destrucción masiva. Dos, tres, hasta seis tíos que superan heridas de combate, situaciones imposibles, que vuelven como únicos supervivientes hasta montar un equipo aparentemente imbatible, armados con el rojo brillo de los láser, capaces de hacernos pensar que la Humanidad puede acabar con la amenaza en unos meses.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL HOLOGLOBO: En el original patrullábamos, descubríamos bases alien, podíamos construir las nuestras en cualquier punto del planeta y los mapas se generaban aleatoriamente. Aquí, manda la táctica.

Y entonces Firaxis saca nuevas especies de alienígenas que acaban con tus mejores hombres. Están muertos para el resto de la partida, no hay vuelta atrás ni truquito contemporáneo. Y ahora tus misiones con reclutas tendrán que verselas con esos aliens nuevos tan duros. Esto pasa una vez, y otra, durante toda la campaña. Los malos no se toman bien tus victorias.

Pero poco a poco conquistas los restos estrellados de un OVNI, aprendes trucos propios, te pones normas esenciales (el francotirador es el último en entrar en guardia, el de armas pesadas se mueve el penúltimo), descubres cómo adaptarte a ese nuevo enemigo o qué habilidad va mejor para tu estilo. Te haces mejor. Te haces grande. Vuelves de esa misión mordiéndote las lágrimas. Los países te abandonan. No puedes usar ese arma porque no hay materiales para construirla. Tus naves caen. Los aliens masacran Méjico. Capturas a uno de ellos. Has perdido dos soldados para conseguirlo. Tienes una armadura nueva. Rescatas un VIP. Construyes un robot de combate. Pierdes China. Los aliens ganan. Pero has aprendido. La próxima. Y si no, la próxima.

JAVI SÁNCHEZ

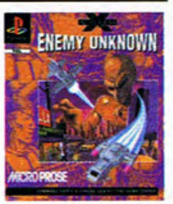
VEREDICTO 9/10

EL MEJOR COMBATE POR TURNOS QUE EXISTE



Vinieron del espacio

REVISAMOS LA TRILOGÍA ORIGINAL DE LA SAGA X-COM...



LA PLAY DE E.T.

Curiosamente, PlayStation recibió una versión píxel perfect del juego original. Tan clavada que jugar con los sticks era un infierno de lentitud: *UFO*, después de todo, es un juego que dependía del ratón todavía más que *Civilization*. En Microprose pensaban que eso de optimizar las interfaces era para cobardes. La única ventaja, eso sí, es que nunca te echaba al escritorio.

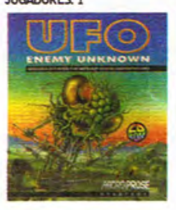
UFO: Enemy Unknown

Posiblemente el mejor juego de turnos de todos los tiempos. Y el más inaccesible. Cuando *UFO* vio la luz, pasó algo muy curioso: entre que el manual no era muy allá y que la interfaz era más indescifrable que Twitter un sábado por la noche, miles de jugadores nos encontramos con un juego al que no sabíamos jugar.

Pero lo intentamos. Una y otra vez. Cuando dominamos los arcanos del combate -nivel "puedo disparar", porque lo que era acertar...-, descubrimos que no sabíamos financiarnos. Game over. Cuando íbamos bien de dinero, los aliens aparecían con nuevos bichos y nos pasaban por encima. Game over. Cuando ya todo funcionaba como un relojito y los extraterrestres recibían lo suyo y lo de su primo, pum: te atacaban la base. Game over.

AL DETALLE

GÉNERO: Survival 4X
PLATAFORMAS: PC, Amiga, PSone, CD32
ORIGEN: Inglaterra.
COMPAÑÍA: Microprose / 2K Games
DESARROLLADOR: Mythos Games
PRECIO: 4,99 € (Steam)
AÑO: 1994
JUGADORES: 1



UFO es una rara avis: los hermanos Gollop no sólo crearon un juego táctico de complejidad celestial (o Unidades de Tiempo, o mores!), sino que además sólo se aprendía a jugar perdiendo. *¿Dark Souls?* No me hagas reír. La larguísima campaña de *UFO*, con sus escenarios aleatorios, sus aliens jugando a su propia campaña y el no tener ni idea de qué es lo siguiente era capaz de poner de rodillas al más feroz estratega con un par de errores, obligando a empezar de cero, o petar nuestros exiguos discos duros del siglo XX con partidas guardadas cada turno. Lo divertido es que esa gran campaña en tiempo real con batallas individuales por turnos (la fórmula del éxito de *Total War* a la inversa) vino sugerida por Microprose, que quería algo "más *Civ*", mientras que Julian y Nick lo que querían eran retículas y tiros. Pero cómo les salió la suma: rezar porque un OVNI no se vaya antes de que amanezca porque no te vas a meter en un prado por la noche; sacrificar hordas de novatos en primera fila del Skyranger par a que no te toquen a los veteranos; o chocarte los cinco a ti mismo en tu primer triunfo serio para ser arrasado por la venganza alien durante todo el mes siguiente eran el pan nuestro de cada día en *Enemy Unknown*. Eso, y fabricar toneladas de pistolas láser para no depender del dinero público: aquí sólo se gana siendo neoliberal.

UFO era un juego improbable y hasta hoy irrepetible, un éxito que nadie, ni Microprose ni Mythos Games, se vio venir. Y más importante: junto a *Civ* y otras hazañas del PC noventero, inventó la jugabilidad emergente.

JAVI SÁNCHEZ

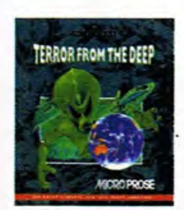


Derecha: UFO tenía dos momentos de mancharse los pantalones: la primera aparición de una Crisálida y este: cuando invaden tu base.





VEREDICTO 10/10
EN GAMES SOLO PONEMOS DIECES SI PEINAN CANAS



20.000 LEGUAS DE FHTAGN!

X-COM: Terror From The Deep

AL DETALLE

GÉNERO: Ci-fi cthulhera
PLATAFORMAS: PC, PSOne, 3DO
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Microprose
DESARROLLADOR: Microprose
PRECIO: 4,99 € (Steam)
AÑO: 1995
JUGADORES: 1







Arriba: Las bases alien contrataron al mismo interiorista que se encargó de R'lyeh. **Izquierda:** A los Profundos de Lovecraft siempre los imaginamos más parecidos a Jiménez Losantos, pero eh.

Microprose, que había pasado un mal año cuando llegó *UFO*, quería una secuela en seis meses. Los Gollop le dijeron que en ese tiempo solo daba tiempo a hacer una expansión cambiando un par de gráficos. Sus jefes dijeron "sí, sí, tenéis razón, tomaos vuestro tiempo"... Y pusieron automáticamente a un estudio interno a trabajar en esa expansión con nuevos mapas vendida como secuela. En la época, todo el mundo dijo de este X-Com submarino que "¡es mejor que el original, es más difícil!", porque eran otros tiempos, de jugadores más duros. Difícil, cierto, pero mejor ni de coña. Es muy divertido que se inspiraran en Lovecraft (con aliens muy poco afortunados, eso sí) y que nuestros hombres ahora fueran "buzonautas", pero no corregía ni una coma de la interfaz original, ni planteaba un sólo tipo de misión novedosa. En general, todo era mucho más plano. Es decir: era menos perfecto.

Y la parte de desafío parecía más un error que una elección de diseño: el lanzapepinos nuclear y las armaduras voladoras que tan necesarios se hacían en el último tramo del original aquí se llevaron un nerfeo de pánico. Simplemente, no funcionaban si no había agua. Con lo que las misiones Alien Terror se convertían en una pesadilla si se te olvidaba cambiar el equipo de tus hombres. Es decir, nueve de cada 10 veces.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 8/10
TIRA UN 1D4 DE CORDURA POR TURNO



X-COM ENFORCER

¿Molaría llevar en un shooter de tercera persona a uno de los brutotes de UFO, con muchas armas, en tiempo real, pegando tiros? ¿Con un motor que ya era viejo cuando salió el juego, niveles desastre, enemigos idiotas? ¿Vendiendo menos de 40.000 copias y hundiendo la saga durante una década? En Steam hay un pack de todo X-Com por 15 pavos. Vedlo vosotros mismos lo que mola.



EL JUEGO QUE PUDO REINAR

X-COM Apocalypse

Mientras el estudio interno se encargaba de *Terror*, Julian Gollop se había metido en un berenjenal de pánico. Le había pedido un año a Microprose para la secuela y, sencillamente, no daba tiempo para tanta ambición. Lo que iba a ser una mezcla entre Syndicate y UFO, con tiempo real y todo, se quedó con los recortes en un juego extraño, mucho menos absorbente que los originales, limitado a una megalópolis donde corporaciones cyberpunk se enfrentan a alienígenas por alguna razón. Un final chusco como pocos y la sensación perpetua de que todo se ha quedado medias tampoco quitan para que su combate táctico sea excelente. Le pasa un poco lo que a *Fallout Tactics*: si ignoras lo que pretendía ser, lo que queda debajo es un combate muy satisfactorio.

JAVI SÁNCHEZ



VEREDICTO 7/10
IRREGULAR, PERO FASCINANTE, PERO FEO, PERO...



AL DETALLE

GÉNERO: 4x metropolitano
PLATAFORMA: PC
ORIGEN: Inglaterra
COMPAÑÍA: Microprose
DESARROLLADOR: Mythos Games
PRECIO: 4,99 € (Steam)
AÑO: 1997
JUGADORES: 1







Izquierda: Plantear los escenarios como un enjambre de rascacielos fue una idea horrible: todo el rato escalera p'arriba escalera p'abajo.



X-COM INTERCEPTOR

Que a día de hoy el combate aéreo en el nuevo *XCOM* se siga resolviendo con una pantalluca de Game Boy y un par de botones deja claro por qué Microprose intentó este *X-Wing* más la campaña de *UFO*. Lo malo es que la primera parte salió de pena, y eso que era el principal reclamo del juego. Sumando la desaparición de batallas terrestres, adiós a *X-Com in Spaaaace*.





POR QUÉ ❤...

UFO: Enemy Unknown

MATT TIEGER,
HIGH MOON STUDIOS

Soy un fanazo de X-COM. *Sentía que jugaba una película que yo mismo había creado. Contaba una historia tan profunda y me sentía muy unido a los personajes. Vale, sonará algo estúpido, pero ponía nombre y tenía una relación con todos los personajes del juego. Estos tipos de verdad me importaban. Estos elementos los he intentado meter en mis juegos. [En* Transformers: La Caída de Cybertron*] hay robots gigantes, ¿pero qué sienten hacia ellos los jugadores? Si un juego se hace bien, se rompen las reglas sobre lo que te importa, y para mí eso viene de* X-COM, *donde me preocupaba de verdad por esos tipos.*



"Sonará algo estúpido, pero ponía nombre y tenía una relación con todos los personajes del juego"

MATT TIEGER, HIGH MOON STUDIOS

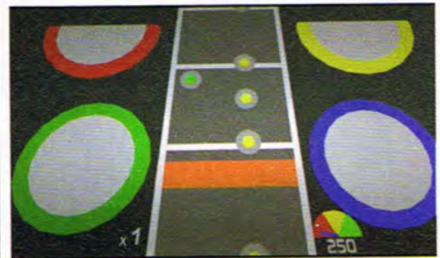
Derecha: Por supuesto, podrás personalizar el aspecto de tu sackboy a tu antojo. El pelucón afro siempre queda elegante, tanto en un plataformas como en una boda. **Abajo:** El uso de las dos superficies multitáctiles de PS Vita es ejemplar. Desliza el dedo para marcar la trayectoria de los proyectiles del Rarocohete.











MECÁNICAS TÁCTILES DIVERTIDAS Y CON SENTIDO

Little Big Planet

La primera versión "táctil" de las aventuras de Sackboy ha llegado a nuestras manos no de parte de Media Molecule, sus creadores, sino de la de Tarsier Studios, quienes han calcado el patrón de sus predecesores, no limitándose a copiar, sino continuando una fórmula de éxito, logrando que no echemos de menos a los padres del tierno muñequito de patchwork. Pero su misión no era la de hacer una secuela, no, sino la de introducir el ya bien terminado y consistente mundo de *Little Big Planet* en la era táctil de Sony, la de PS Vita. Una misión que, por otra parte -y sin ánimo de desmerecer-, no da la sensación de que les resultara muy difícil porque, después de probarlo, parece que el juego se pensó desde un primer momento para jugar "tocando".

Volvemos a encontrarnos con Sackboy, la Cápsula y tres planetas por explorar ante nosotros: la Historia, la Comunidad y nuestra Luna. En este *LBP*, los Vacíos -unos inquietantes seres sin cara- han robado la Alegría del cosmos y nuestro héroe deberá emprender un viaje para recuperarla junto a una nueva "troupe" de alocados personajes, divertidos, carismáticos y genialmente diseñados, al igual que los niveles, en 2D, que nunca nos cansaremos de alabar: nuevamente preciosistas, sorprendentes en cuanto a temática y banda sonora (en algún momento bien podrías estar escuchando a Daft Punk), terminados con todo detalle y algunos, además, con referencias a tiempos añejos que querrás correr a enseñar a los demás. Todos plagados de las divertidas mecánicas que ya conocemos de los *LBP* anteriores -solo echamos en falta a los clones de Sack que añadía la IA de *LBP 2*-, y por las que tendrás que volver a disparar, accionar mecanismos, resolver pequeños puzles, impulsarte, balancearte, lanzar objetos, conducir... En fin. Una nueva fiesta de colorines, texturas, mecanismos, triquiñuelas en el mapeado y burbujas con ítems amortizando el poderío gráfico de la consola, que te superará si eres del club de fans del Centipede o crees que el lazo de Ms Pacman fue un exceso de diseño. Pero no es eso lo que nos ha traído hasta aquí...

LAS PARTES TÁCTILES ENCAJAN TANTO QUE EN LOS SIGUIENTES LBP VAN A ECHARSE EN FALTA

La cuestión es si las mecánicas táctiles encajan bien en este título, en el que parece que no podía caber nada más. Y la respuesta es que sí, rotundamente. En primer lugar, no estorban, que ya es decir

AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas trapenses
PLATAFORMA: PS Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DESARROLLADOR: Double Eleven / Tarsier Studios
PRECIO: 40,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

TAN BUENO COMO

LITTLE BIG PLANET 2 (PS3)

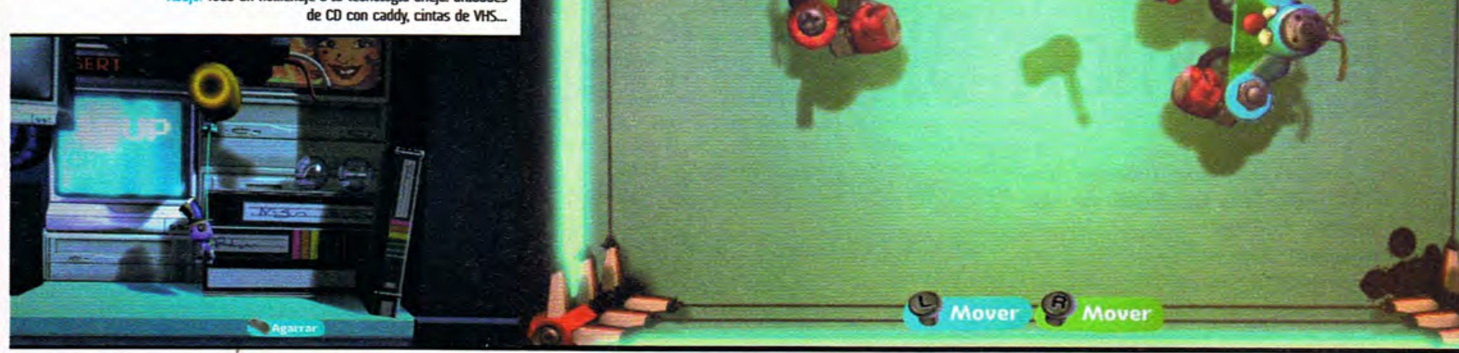




RAYMAN ORIGINS

PEOR QUE

Derecha: Algunos de los minijuegos pueden ser disfrutados por dos jugadores en una misma PS Vita. Por ejemplo, este simpaticón arcade de robots boxeadores. **Abajo:** Todo un homenaje a la tecnología añeja: unidades de CD con caddy, cintas de VHS...



FAQ

Y, ¿TODOS LOS TRAJES QUE TENÍA DE LOS LBP DE PS3?

Si eres un avezado coleccionista, y temes tener que empezar desde cero a pertrechar a tu Sackboy, puedes estar tranquilo: en LittleBigPlanet para Vita podrás emplear todos los trajes que habías reunido en LBP 2.

EL EDITOR DE NIVELES, ¿ES MUY DIFÍCIL DE USAR?

No te vamos a mentir: si ya en anteriores LBP el único límite era tu imaginación, con la nueva herramienta para crear niveles The Memorizer las posibilidades han aumentado -los niveles ya ni si quiera deberán parecerse a LBP (puedes ver dos buenos ejemplos en estas páginas)- y eso no puede gestionarse con un editor tipo "Fisher Price", pero sí es verdad que ahora, tocando la pantalla, manejar los menús y aplicar herramientas es muchísimo más intuitivo y rápido.







mucho para un juego que no es "sólamente táctil"; generalmente, si el juego solo se juega tocando, no suele haber problema. Estos empiezan cuando hay que combinar botones con ocasionales roces de pantalla, porque tener que levantar los dedos de su sitio para volver a colocar las manos después, muchas veces rompe el ritmo del juego, dando la sensación de gesto forzado, de mecánica inútil y sobrante. En el caso de PS Vita, el riesgo era aún mayor, dado que la consola tiene un segundo panel táctil en la parte de atrás. Pero el juego aprueba con nota. Tocar la pantalla o dicho panel será como pulsar un botón más, y moverás cosas por el escenario desplazando el pulgar o el índice, para volver a colocarlos después en su lugar, con total fluidez. Y lo mismo pasa con el sensor de movimiento, que está perfectamente integrado; llegarás a agitar tu Vita para balancear a Sackboy incluso en momentos en que esta opción no está disponible... En segundo lugar, logra que el juego sea más divertido (que dudásemos de si afirmar esto era o no de perogrullo, significó que había que ponerlo). Lo pasarás estupendamente accionando nuevos mecanismos "con los dedos" para que Sackboy pueda avanzar, y disfrutarás del equilibrio que los de Tarsier Studios han dado al juego combinando estos niveles con otros en los que solo tendrás que tocar, y con otros en los que apenas tendrás que hacerlo.

Las nuevas mecánicas se explotan al 100% en los minijuegos, de los que hay de dos tipos: los que encontrarás alternados con los niveles del modo Historia, desafíos muy sencillos en los que, incluso, podrán enfrentarse dos jugadores sobre la misma Vita; y los minijuegos "completos", es decir, pequeños títulos -por cortos- totalmente independientes de la vida y obra de nuestro blando amiguito, con su propio diseño, mecánica y música. Minimalistas, de acuerdo, pero bien acabados. Encontrarás alguno de vectores, enervante y de aspecto viejuno; otro de puzles, totalmente



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS FUNCIONES TÁCTILES DE VITA: Es la primera vez que jugamos a LBP con posibilidades táctiles, y las nuevas mecánicas aprueban con nota; encajan con el diseño del resto del nivel y permiten seguir su ritmo.

aséptico, que solo pretenderá hacerte pensar; otro muy a lo Tim Burton, oscuro, basado en las físicas... unas físicas estupendamente conseguidas también en el ámbito táctil, y que son las dignas herederas del asombro que nos causa desde el primer *LBP* el poder "sentir" nuestro peso al volar, el de un cojín pesado cuando lo lanzamos y cae, o la inercia de un derrape cuando corremos con nuestro cochecito sobre una superficie en movimiento.

Lo último que podremos hacer tocando en este juego, pero tan importante como el resto -que para eso es *LBP*-, es crear un nivel. El editor de niveles sigue siendo igual de profundo, pero el simple añadido de poder moverte por los menús y colocar objetos con los dedos ha hecho que se convierta en una herramienta mucho más intuitiva y, con ello, sencilla de manejar. Aunque el mayor cambio en esta parte es que ahora, los niveles que crees y los que juegues en el planeta Comunidad, también funcionarán "tocando".

LUCKY

VEREDICTO 8/10
TOCANDO ES MÁS DIVERTIDO

EVOLUCIÓN LENTA PERO CONSTANTE

Pokémon Blanco/Negro 2

Si analizáramos Pokémon fríamente, nos toparíamos con algo horrible. Esta idea puebla todo Internet: niños huérfanos de padre que viajan casi solos por el mundo entrenando bestias para luchar contra otras bestias, guerras que han dejado el mundo casi sin hombres adultos... Vamos, que el mundo este es terrible, pero nos da igual, porque la capa de inocencia, de cultura japonesa y de sprites con sabor añejo lo recubren y ocultan todo. Y además, estamos aquí para lo mismo de siempre: capturar bichos, doparlos y conseguir que peguen golpes que acaben con el rival de un solo ataque. ¿Historia? ¿Personajes? ¿A quién le importa eso? A mi dadme 50 ultraballs, que voy a capturar a un Pokémon mitológico para vencer al Alto Mando más difícil y mi Magneton ya ha aprendido la Onda Trueno.

Como veterano de esta saga al que no le avergüenza en absoluto reconocerlo, agradezco eternamente que el tutorial del juego (esto es, conseguir la Pokédex, el Pokémon inicial, las deportivas y las cinco Pokéball de turno) dure cinco minutos y pueda saltarme la mayoría de diálogos. Y es que estamos ante una segunda parte. No me extraña: la alternativa era hacer Pokémon Gris, el color menos atractivo para el marketing después del marrón. Como en toda segunda parte, el niño que jugó a *Blanco/Negro*, incluso si este fue su primer Pokémon, ya sabe de qué va todo. Por encima de su predecesor, que ya buscaba este efecto, *Blanco/Negro 2* busca un ritmo non-stop entre ciudades, rutas, gimnasios y enfrentamientos con rivales. Lo consigue y en ningún momento existe ese sentimiento de no saber dónde ir o qué hacer, aunque, como en todos los juegos en los que hay que entrenar criaturas, se debe hacer algún alto en el camino para entrenar a las bestias en la hierba.

El desarrollo de la historia sigue la habitual línea de la saga: gimnasio, cueva, ruta, enfrentamiento con rival, enfrentamientos con los malos, etc. Eso sí, es completamente diferente a la del juego anterior e importa exactamente lo mismo: nada. A nadie le importan las diatribas morales del enemigo ni la razón por la que nuestro rival es tan cabezota. Si importa algo es el nuevo Pokémon mitológico, la presencia de criaturas de juegos anteriores y las diferencias de los líderes de gimnasio y el Alto Mando con respecto al anterior juego, que se reciben con gusto y una sonrisa al ver a conocidos. Hablando del Alto Mando: por fin no es necesario vencerlo para acceder a los diferentes torneos, lugares de combate y demás extras.

AL DETALLE
FORMATO: DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADORA: Game Freak
PRECIO: 39,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4





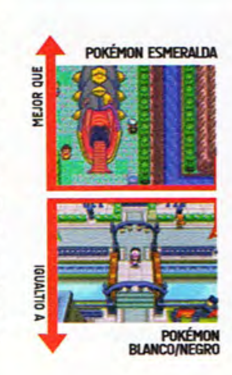
Abajo: Tírate de la moto, Arcanine, tú no eres un Pokémon Mitológico ni eres nada.





SE AGRADECE QUE EL TUTORIAL DURE APENAS CINCO MINUTOS. ALGUNOS NOS SABEMOS TODO ESTO YA DE MEMORIA

Algo que agrada en particular de este juego y que también conseguía el predecesor (siento insistir en comparar ambas partes, pero es que son esencialmente lo mismo) es en la dificultad. Entendamos esto bien. Es un juego dirigido especialmente a niños, con lo que simplemente empleando algo de tiempo en subir cinco niveles a un Pokémon, se consigue superar cualquier obstáculo. Eso no quita que exista un nivel de profundidad que va más allá de pegar fuerte, claro, pero es la tendencia general del juego, y no pasa nada: se juega igual de bien tanto confundiendo como pegando porrazos fortísimos. Aún así, hay que decir que he tenido que organizarme mejor que en juegos anteriores. Las batallas aleatorias, los entrenadores asilvestrados y los líderes de gimnasio tienen casi siempre el mismo o más nivel. Por ello, más que nunca, las batallas resultan entretenidísimas. Hay que entender que es la misma fórmula de debilidades por tipos, donde primero ataca el más rápido y donde existen cinco estadísticas que condicionan la fuerza de cada golpe. Y quizá por esta clarividencia, porque es fácil saber qué se quiere hacer en cada momento, porque no cuesta ni un segundo decidir cada turno, porque nunca se para de batalla; quizá por eso *Pokémon* es tan grande. Nos enfrentamos día sí día también a complejos sistemas de estadísticas, de moral y de combos infinitos, pero luego, lo que llena más horas es pelear una y otra vez teniendo en



POKÉMON ESMERALDA / POKÉMON BLANCO/NEGRO



TODO TIPO DE DREAM TEAMS

Os voy a hacer una confesión: esta es la primera vez que he probado una alternativa a mi clásica alineación de Pokémon. He mantenido variedad, pero he prescindido de planta, volador y psíquico y he apostado por los siniestro, acero y lucha, estos dos últimos patentes en mi Lucario (que se puede capturar en su forma previa bien prontito, por cierto). Y ha sido una buena experiencia. En otros juegos, notaba que había cierta inclinación hacia ciertos tipos, pero aquí nunca he sentido eso. De hecho, he visto siempre alternativas y la posibilidad de montar un buen equipo desde los primeros niveles y de modificarlo cuando quisiera. Eso sí, en cuanto vi un dragón, que no fue pronto, tuve que hacerme con él. Eso no puedo cambiarlo.

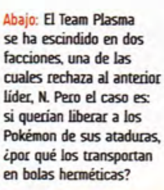
FAQs

¿HAY NUEVOS POKÉMON?
Define 'nuevo', porque no hay Pokémon nunca vistos, pero sí han rescatado bestias de anteriores generaciones. Hay más que en *Blanco y Negro*, en resumen.

¿Y ADEMÁS DE PELEAS, QUÉ MÁS HAY?
¿Te parece poco? Bueno. Hay torneos, combates con diferentes condiciones, misioncillas On-line... Y no hay que pasarse el Alto Mando para hacer la mayoría.

¿CAMBIOS IMPORTANTES?
Más que cambios, son arreglos. La mayoría son inapreciables y solo algunos les darán importancia, como el cambio de nivel en el aprendizaje de ciertos ataques.

¿Y SALE PIKACHU?
En estado salvaje, río (solloza incontrolablemente).



Abajo: El Team Plasma se ha escindido en dos facciones, una de las cuales rechaza al anterior líder, N. Pero el caso es: si querían liberar a los Pokémon de sus ataduras, ¿por qué los transportan en bolas herméticas?

Arriba: El estilo gráfico de Pokémon es inconfundible y sería una pena que se abandonaran los sprites en próximas generaciones. Encajan muy bien con los escenarios 3D.

Arriba: Del abuso a la experimentación con animales: la nueva forma de Kyurem es una combinación del dragón con uno de los dos Pokémon mitológicos del juego.

cuenta cosas tan simples como que el fuego puede a la planta.

El juego es precioso a nivel visual. El 3D bien mezclado con el sprite clásico hace que todo luzca bajo el halo del particular estilo Pokémon, donde las batallas siguen siendo estáticas y los ataques, cutres si los comparamos con otros juegos actuales. Alguno habrá que se queje porque no ha salido en 3DS con un apartado gráfico más potente. DS puede con mucho más que esto, así que si no sale de otra forma es porque no les da la gana a los de Game Freak. Y hacen bien.

Queda claro, pues, que este *Pokémon* no es una revolución sino un paso más. Se han retocado algunos elementos de la anterior entrega y se han introducido unos pocos (nueva historia, diferente orden de gimnasios y rutas, Pokémon antiguos...) A diferencia de las bruscas mutaciones de sus critaturas, este producto evoluciona de forma darwiniana: poco a poco, y eso consigue que se mantenga tan fiel a la idea original. Quizá esto impida que muchos sigan encontrándolo atractivo durante los años. Otros, en cambio, seguimos viendo sus bondades: un inteligente pero simple sistema de batalla, un desarrollo constante y gradual y un montón de criaturitas entrañables que ya no conozco tan bien, pero que cumplen igual. Pokémon nunca será revolucionario y su target será siempre infantil, pero los niños grandes lo recibimos siempre con gusto.

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

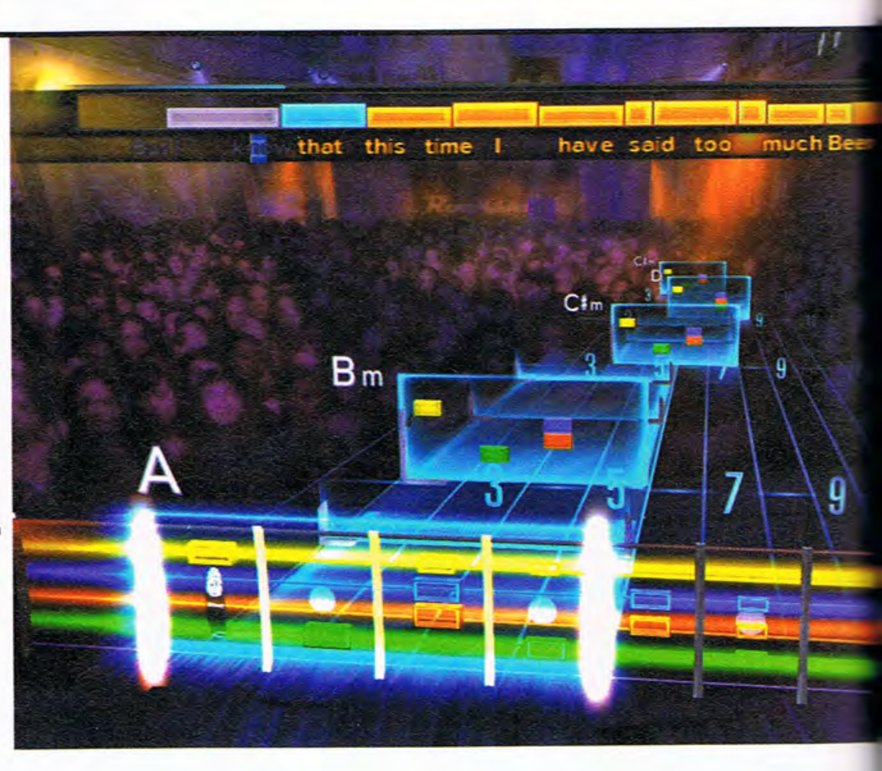
LOS POKÉMON: Solo puedo decir una cosa de estas bestias sometidas por infantes, empleadas en luchas callejeras y capaces de producir prodigios metorológicos o espaciotemporales: que siguen enganchando.

VEREDICTO 8/10
NINTENDO USÓ RECICLAJE. ¡ES SÚPEREFECTIVO!



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE APRENDER A TOCAR LA GUITARRA

Rocksmith



Han tenido que pasar nada menos que catorce años, desde que nació el primer *Guitar Freaks*, para que el género musical evidencie su potencial educativo. Los intentos de Harmonix por crear el juego musical definitivo con *Rock Band 3* no terminaron de cuajar: los jugones no estaban dispuestos a pagar por unos periféricos que, básicamente, los harían sufrir lo indecible para hacer lo mínimo en el juego, y los guitarristas de verdad querían jugar con su propia guitarra y siguiendo sus propias reglas... las tablaturas con las que se habían aprendido aquel solo de Slash de Sweet Child o'Mine (que pueden invertirse a modo de espejo para los no iniciados, claro).

Por primera vez, un solo juego une diversión y todo el potencial educativo del género musical... aunque, todo hay que decirlo, *Rocksmith* es para los virtuosos de los botones lo mismo que *Dance Central* es para los "patas-locas" de *Dance Dance Revolution* que no bailan, corretean: necesitarás ganas de aprender, paciencia y, por supuesto, algo de oido musical... ¡Ah! Y, lo olvidábamos, tu propia guitarra o tu propio bajo. El juego incluye un cable llamado "Real Tone" que permite conectar cualquier guitarra o bajo con una entrada jack (es decir, cualquier guitarra o bajo) a un puerto USB y dota al juego de una gran sensibilidad para detectar cualquier acorde o nota interpretada. Eso sí, tal y como se describe en un desplegable incluido junto al juego, resulta extremadamente difícil jugar con una conexión HDMI, básicamente porque el audio llega con mucho retardo a través de dicho interfaz. La configuración ideal, al menos en PlayStation 3, requiere conectar un HDMI a la televisión para el video y sacar el audio en estéreo analógico a través de la salida A/V de la consola con el cable que se incluye junto a ella. Aún así, puede que los más expertos aún detecten algo de retardo, pero no es suficiente como para arruinar la experiencia de aprendizaje y diversión del título de Ubisoft.

Junto con la extrema sensibilidad para detectar las notas y los acordes interpretados, lo que más sorprende de *Rocksmith* es el estudiado proceso "didáctico" y la adaptación al jugador a medida que éste evoluciona su habilidad para tocar el instrumento. La primera vez que arranques el juego uno de los múltiples video-tutoriales que pueblan cada una de las opciones de *Rocksmith* te mostrará como coger la guitarra, como colgártela, la posición de las manos, los dedos con los que hay que coger la púa... Y cada vez que desbloqueemos una nueva técnica (acordes, hammer-on/pull-off, bends, trémolos, etc) ésta será mostrada con un video e introducida poco a poco en las canciones. Y es que *Rocksmith*

DETALLES

FORMATO: PlayStation 3
OTROS FORMATOS: PC, Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft San Francisco
PRECIO: 89.95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: Sí



DESCONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

"PERIFÉRICOS": Si nunca has tocado una guitarra o un bajo, por muchas ganas de aprender que tengas, es muy probable que no tengas uno de estos instrumentos por casa.

Derecha: La dificultad se irá ajustando de forma automática al nivel de habilidad del jugador. Incluso en medio de una canción, veremos como dos estribillos se diferencian añadiendo o quitando notas o acordes.

ROCKSMITH ES PERFECTO PARA PERFECCIONAR TU TÉCNICA O, SI NO LA TIENES, PARA APRENDER DE CERO.

Izquierda: Si nunca has tocado una guitarra, te costará acertar con el traste adecuado... y no queremos ni pensar en como te las apañarás para acertar con el acorde correcto. Por suerte, Rocksmith es un profesor paciente y adaptará su dificultad a tu habilidad.
Abajo: En uno de los minijuegos tendrás que acertar con el acorde requerido para evitar ser atacado por una horda de zombis.





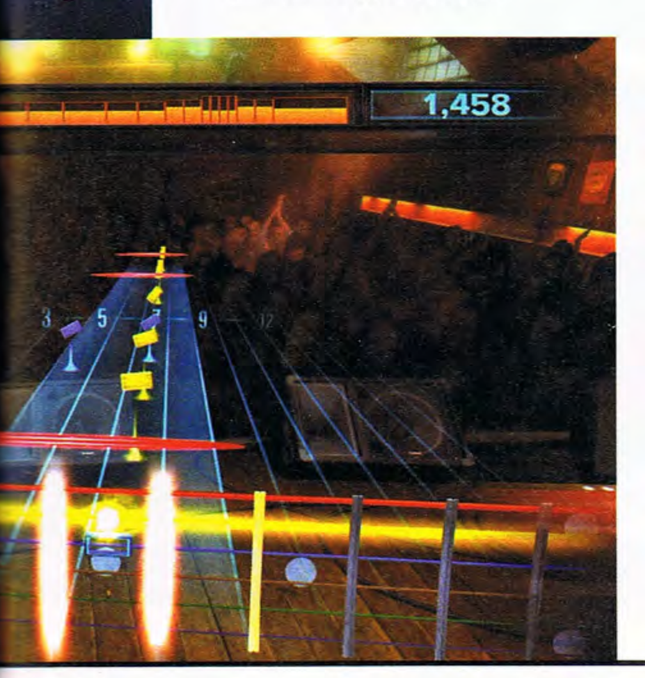
FAQs

Q. ¿PODRÉ APRENDER A TOCAR LA GUITARRA?
Sin ninguna duda, te enseñará todo lo necesario para aprender a tocar sin tener ni idea y de una forma realmente divertida.

Q. ¿Y EL REPERTORIO?
50 canciones con lo mejor del Rock & Roll de todos los tiempos, desde Rolling Stones a Nirvana, pasando por The Black Keys y Blur. Y si no tienes suficiente, tienes disponible el primer DLC desde el 31 de octubre.

TOCA LA GUITARRA... Y EL BAJO.

La primera vez que tuvimos la oportunidad de probar *Rocksmith* en las oficinas de Ubisoft solo se podía jugar con guitarra. La versión final no solo incluye versión para bajo de todas las canciones del juego y la posibilidad de participar en partidas para dos jugadores en las que uno puede tocar el bajo y el otro la guitarra, también podremos encontrar todo tipo de técnicas y sus respectivos tutoriales para realizarlas dentro del apartado Técnicas. Aprende a hacer slapping-popping, quintas, octavas, síncopas y siéntete como Flea de los Red Hot Chilli Peppers... pero cuidado con las agujetas en el cuello.



muestra desde el principio las cincuenta canciones disponibles, pero tendremos que demostrar nuestra valía para tocarlas tal y como fueron grabadas en su día.

Mejor lo explicamos: la primera vez que juegues, *Rocksmith* te permitirá utilizar una sola cuerda y tocar un número muy bajo de notas en comparación con la canción original (las demás notas sonarán de forma automática). A medida que vayas mejorando, y esto es en tiempo real, incluso en mitad de una canción, se irán añadiendo nuevas notas y técnicas más complejas, siempre dependiendo de tu habilidad con las cuerdas de la guitarra o del bajo. Este afán de evolucionar con el jugador alcanza su máximo exponente a través del modo Trayectoria, en el que podremos entrar y salir en cualquier momento, y que irá guiándote por cada uno de las opciones, los modos y las técnicas adecuadas a tu nivel de experiencia. Y sí, hablamos de diferentes modos de juego, porque en *Rocksmith* no todo es aprender emulando a tu ídolos del Rock & Roll...

Cuando empiecen a dolerte las manos y empieces a ver *Rocksmith* más como un "profe" de guitarra que como un juego, siempre puedes recurrir a cualquiera de sus ocho divertidos mini-juegos, en los que tendrás que tirar de slides para colocar las piezas de una especie de Tetris, realizar el acorde requerido en cada momento para evitar una invasión zombi o pisar el traste y rasguear la cuerda adecuada para eliminar tus objetivos en una suerte de Space Invader simplificado. Y si decides tomarte en serio lo de aprender a tocar el bajo o la guitarra, el modo decisivo en tu aprendizaje será sin duda Técnicas. En él aprenderás todos los detalles para realizar nada menos que doce diferentes técnicas como acordes, acordes de cejilla, bendings... Y los tendrás que poner a prueba en los "desafíos de técnica". Y una vez controles todas las técnicas y seas capaz de interpretar cualquiera de las 50 canciones del juego sin saltarte una sola nota ni un solo acorde, llega el momento de unir fuerzas con un amigo y participar en partidas para dos jugadores, que es lo más cerca que puedes estar de un local de ensayo sin salir de casa... y sin tener que pulsar botones de colores, por supuesto.

Al contrario que cualquier *Super Mario*, que puede ser disfrutado por cualquier tipo de jugador, *Rocksmith* va dirigido a un target muy específico en el que, si apuramos, ni siquiera entran los aficionados a los *Guitar Hero* y *Rock Band* de toda la vida. El título de Ubisoft es una herramienta de aprendizaje, un divertido método de enseñanza que ayudará al guitarrista avanzado o profesional a practicar sin darse apenas cuenta (y pasándolo francamente bien) y, si tu deseo es el de tocar la guitarra o el bajo pero no sabes ni coger una púa, es la mejor forma de aprender sin sentirte presionado y de la forma más llevadera imaginable.

DOC



LOS NUEVOS MAGOS DEL BALÓN

Inazuma Eleven Strikers



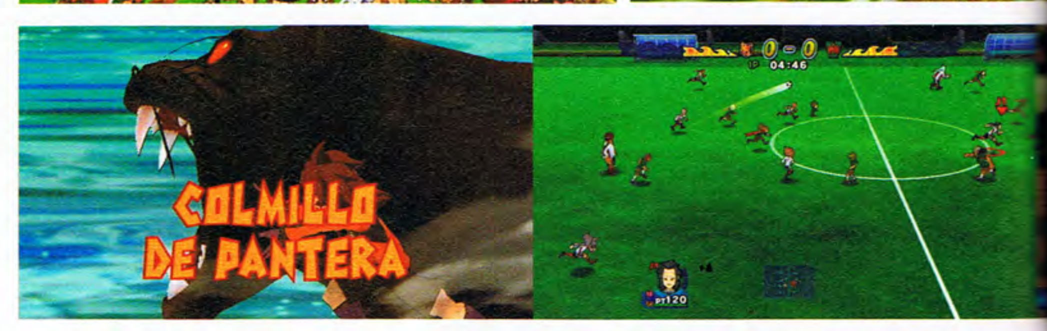


Al cuerno Messi, al infierno Cristiano Ronaldo: si en mi vida existe un referente futbolístico, ese es Campeones: Óliver y Benji. Sí, esa serie de anime en la que un delantero era capaz de recorrer del tirón un campo de fútbol de 10 kilómetros. Con elementos tan absurdos como este, y otros tantos, ¿por qué no usar nombres muy cañís para los protagonistas? ¿Tsubasa Ozora? Mejor Óliver Atom. Eso sí, en los nombres tróspidos les superó otra serie contemporánea, Chicho Terremoto. El caso es: me alegra saber que los chavales de hoy tienen una serie con el mismo espíritu, entre lo flipado y lo inocente, donde un portero puede ser el protagonista, donde la amistad importa -a nivel jugable, de hecho- y donde los disparos con denominación de origen se gritan a viva voz todo el rato.

No existe forma de describir *Inazuma Eleven Strikers* salvo diciendo que no es un juego de fútbol normal. Se juega al fútbol, pero no. Pensad en lo que supone *Mario Kart* en el género de la conducción, y ahora llevadlo al fútbol. Claro que el objetivo es meter goles, pero probablemente es lo único que comparta con los títulos mayoritarios del género, algo que desde un primer momento lo limita como un juego arcade, aunque no lo sea del todo. En todo caso, aquí hemos venido a, primero, hacer el cafre; segundo, ganar; y tercero, restregar por la cara a los amigos que se la hemos metido doblada con un combo de equipo que ha gastado hasta la última reserva de poder de su portero. Claro, no penséis que estos chavales tienen poderes infinitos. Todo depende de sus puntos de técnica: a más nivel de carga del disparo, más regates especiales, más entradas contundentes, más iremos gastando. Y aunque se recargan poco a poco, meter un gol sin ellos es prácticamente imposible, no solo porque el portero por lo general lo para todo, sino porque éste puede siempre contraatacar con otro poder especial, gastando también puntos. Es una pena que esta idea tan buena desequilibre el resto del conjunto, porque un portero sin







AL DETALLE

GÉNERO: Tiro del Águila
PLATAFORMA: Wii
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Level-5
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: Sí



Derecha: El control se adapta a lo que tengas: se puede jugar solo con Wiimote, con Wiimote y nunchuk o, el mejor, con mando clásico.

EL JUEGO PIERDE Y GANA MUCHO EN FUNCIÓN DEL NÚMERO DE PERSONAS QUE ESTÉN JUGANDO. ES UNA ALTERNATIVA DIFERENTE A LOS TÍPICOS DEL GÉNERO.





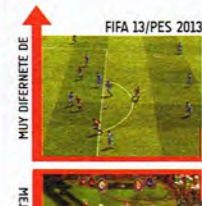
Izquierda: Los minijuegos son un soplo de aire fresco. No son muchos, solo cinco, pero son bastante variados, se pueden y deben jugar con más amigos y ayudan a subir de nivel nuestro equipo. Vamos, que son bastante necesarios.





MUY DIFERENTE DE

FIFA 13/PES 2013





MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

MEJOR QUE



FAQ

¿CUÁNTOS EQUIPOS HAY?
Todos los equipos están basados en la serie, y serían 15 en total, con cerca de 150 jugadores para fichar. Y también podemos hacernos un equipo propio.

¿ES IMPORTANTE USAR LOS TIROS ESPECIALES?
Pero, hombre, a ver, si es lo mejor que tiene el juego, el poder vaporizar al portero con un zambombazo de fuego.

¿ES FIEL AL ANIME?
Totalmente, aunque alguno echará en falta el doblaje japonés.

PERO... ¿FIFA O PES?
VÁYASE USTED A LA MIER...





Arriba: Si cargamos el poder hasta que otros jugadores con los que tengamos buena amistad entran en el círculo de disparo, podremos hacer un ataque combinado que difícilmente pare nadie.



OLVIDA LA LIGA MÁSTER

Los modos de juego de *Inazuma Eleven Strikers* están enfocados a dar variedad, pese a que esto es un juego de fútbol. Entre partido y partido, no viene mal entrar en el modo con minijuegos. Aunque resulta más inteligente jugarlos dentro del modo club, donde ayudan a mejorar las relaciones entre los jugadores de tu equipo. Para sesiones largas, lo mejor es un torneo con amigos, que intenta rememorar la épica de la serie. Y siempre queda la típica pachanga de 10 minutos para matar el rato. El caso es jugar al fútbol sin complicaciones pero con un toque borrico.

puntos no podrá parar prácticamente ninguna técnica, incluso las de más bajo nivel. Es esencial, pues, cierta estrategia para saber cuándo usarlos. La victoria depende de esto más que de dominar la pelota o haber marcado antes: las remontadas son muy comunes.

Ahora bien, conseguir que el equipo funcione en conjunto no es fácil. Hace falta entrenarlo. Es increíble que algo anodino en el resto de juegos de fútbol, que se limitan a fichar jugadores, aquí sea algo tan divertido. A través de minijuegos, partidos sueltos, duelos y, sí, también fichajes, debemos configurar un grupo de chavales -a elegir entre los equipos de la serie- perfectamente unidos y que sepan combinar tácticas entre sí, algo que depende, ojo, de su nivel de amistad mutua. Inocencia en estado puro. El sistema funciona para alargar la vida del juego, pero no es tan variado ni profundo como debería.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LEVEL-5: Los llamo los "nuevos Squaresoft". Sus JRPG marcan época y mientras el resto paren productos reciclados y vacíos, ellos hacen productos llenos genuinos. Si hasta saben hacer diferente el fútbol...

Si esta es la parte más enfocada a un jugador, el resto es terreno del multijugador y lo arcade. *Inazuma Eleven Strikers* gana y pierde mucho en función del número de personas que estén jugando. Como experiencia de salón con amigos, es una alternativa válida a los típicos del género. Otra cosa es que los jugadores de estos se planteen jugar a otra cosa... Está claro en todo momento que se dirige a un público infantil y de fans, pero eso no impide que se disfrute, que tenga esa sencillez y sentido arcade del *Mario Kart* y que conste con algo de profundidad para un solo jugador. En esto último no destaca, pero marcar un gol con un balón en llamas y restregárselo al tío de al lado es tan divertido y satisfactorio... A mí me vale con que esto último funcione.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10

EL BALÓN ES TU AMIGO. EL QUE JUEGA A TU LADO, NO



EL INFIERNO NO ES COMO NOS LO PINTARON EN LA CATEQUESIS

Hell Yeah! La Furia del Conejo Muerto

No puedo parar de lanzarle piropos a la nueva creación de los franceses Arkedo Studio. Combina mis dos mayores pasiones: las dos dimensiones y el humor absurdo. Unos paparazzis han pillado en la bañera a Ash, el príncipe del Infierno, mientras gozaba de un momento de calidad con su patito de goma (de estética sadomaso). La ira del conejo calavérico caerá sobre los 100 monstruos que tuvieron la osadía de descargase esas fotos de Infernet, a lo largo de un inolvidable tour que combina plataformas, furia shooter y minijuegos delirantes a lo *Wario Ware*. Todo ello sin dar un minuto de tregua al alucinado jugador, al que bombardea con mil referencias a títulos clásicos. Desde esa rueda dentada que sirve de vehículo a Ash, y con la que puede excavar en la tierra en la tradición de *Boulder Dash* (y sí, las rocas te aplastan si excavas justo debajo de ellas), a los trampolines y tilts de *Sonic 2* o la constante aparición de enemigos a lo *Galivan*. Diablos, si hasta uno de los primeros complementos que puedes comprar para cambiar el look de Ash no es otro que la gorra de Terry Bogard (melenilla rubia incluida).

AL DETALLE

GÉNERO: Infierno animado de ayer y hoy
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Arkedo Studio
PRECIO: 12,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



A lo largo de los diez mundos que componen el infierno de *Hell Yeah!* verás desfilar el mayor desfile de jefazos y midbosses que servidor haya visto desde los tiempos del *Alien Soldier* de Treasure, cada uno de ellos con un diseño peculiar y alucinante: desde el Zeus que flota en los aires gracias a un montón de globos con forma de burra, al naipe streaker o la neumática estrella de mar de chorrocientos pechos (con estrellitas cubriéndole los pezones, a lo vedette setentera). Te dará penica matarles, pero será necesario para ir abriendo las sucesivas puertas que te conducirán hasta lo más profundo de tu infernal reino. Aunque al principio solo bastará con llenarles el cuerpo de plomo, a medida que vayamos avanzando en el juego descubriremos que cada jefe requerirá de un táctica de ataque distinta para neutralizar sus defensas. Entre las más exóticas, encadenar una serie de combos con el lanzamisiles para hacer rebotar a un astronauta o destruir el campo de meteoritos que rodea la nave especial de otro de los jefes (si, hay un nivel matamarcianesco), para mostrarle la soledad del espacio y hacer que se suicide. Y ojo, que para darles el golpe de gracia a cada uno de estos jefes tendremos que superar un minijuego al azar, en la tradición de *Wario Ware*: frenéticos y deliciosamente chorras. Hay 30 diferentes y todos son gloriosos.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

HUMOR A CASCOPORRO: A pesar de las violentas motivaciones de Ash, Hell Yeah! es pura comedia. Empezando por el diseño de los enemigos hasta las conversaciones que mantiene Ash con sus victimas.

Pero no existe la perfección en este mundo (salvo en el caso de *OutRun*), y *Hell Yeah!* también tiene aspectos mejorables. Por ejemplo el sistema de disparo, que a la hora de afrontar algunos enemigos resulta un tanto demencial. Pero no es nada a lo que no puedas habituarte con algo de práctica. Desde luego, alicientes no faltan en este juego: es tan violento como hermoso.

NEMESIS

VEREDICTO 8/10
VÍSCERAS ANIMADAS Y MECÁNICA DELIRANTE



Arriba: Para dar el golpe de gracia a cada jefazo antes tendrás que resolver un minijuego al azar, de entre 30 distintos, al más puro estilo Wario Ware. Y todos son deliciosamente chorras.

Abajo: Dos macarras de barrio pateando traseros en la base espacial de un esqueleto chino. Es todo tan absurdo que resulta maravilloso.





Arriba: DD Neon está repleto de guiños a los Double Dragon originales: desde los macarras volatineros de Double Dragon II hasta el sprite del mapa, que es el de Billy en el DDII de NES.

UNA PATADA AÉREA REBOSANTE DE NOSTALGIA

Double Dragon Neon

Alguien debería construirle un monumento a WayForward. O mejor aún, iniciar una recolecta en kickstarter de varios millones de rupias para que puedan resucitar todos esos clásicos que los demás se empeñan en enterrar. Esta buena gente, que nos brindó en el pasado maravillas 2D de la talla de *Contra 4* y *Aliens: Infestation* en DS, sigue sin alcanzar con los gráficos poligonales la maestría alcanzada con los gráficos bitmap (ahí está, por ejemplo, el majestuoso remake para Wii de *A Boy And His Blob*), pero *Double Dragon Neon* rezuma tanta devoción hacia el clásico de Technos que hace que pasemos por alto el funesto rediseño poligonal y «comiquero» que han recibido los hermanos Lee y sus no menos legendarios enemigos. Todos sabemos que este remake habría alcanzado la gloria absoluta si en lugar de apostar por las 3D, Majesco hubiera permitido a WayForward utilizar gráficos 2D, pero su mecánica ochentera y los constantes homenajes a la recreativa original (y especialmente al *Double Dragon II* de NES), son armas suficientes para cautivar a esa nación de treintañeros (por no decir cuarentones) que dilapidaron la paga lanzando codazos a Abobos de color verde.

Double Dragon Neon nos devuelve a los años 80, no solo por la extraordinaria banda sonora de Jake Kaufman (en la que rinde homenaje a las composiciones originales de Kazunawa Yamame), sino por su furibunda mecánica old-school, en la que las vidas desaparecen a velocidad de crucero y los saltos son dramáticamente pochos (al fin y al cabo, es un *Double Dragon* y es lo que tocaba). Caer tontamente al vacío se convierte en un drama en un juego en el que perder todas las vidas supone repetir el nivel entero. Algunos pondrán el grito en el cielo por ello, sin caer en la cuenta de que en los viriles años del cassette y el cartucho perder las vidas significaba empezar todo desde cero. En estos tiempos, en los que se graba partida automáticamente cada 15 segundos, resulta refrescante (y gozosamente masoquista) tener que defender a mordiscos cada milímetro de la barra de energía, memorizando los patrones de ataque de macarras, dominatrices, chinas etéreas y demás gentuza que nos saldrá al paso. Si juegas solo no tardarás en recurrir a la lamentable, y añeja, argucia de activar el segundo mando justo antes de perder la última vida. Jugar con un amigo te privará de esa miserable ventaja, pero a cambio te permitirá revivir el auténtico espíritu *Double Dragon*, aunque solo de manera Off-line. WayForward ha prometido solventarlo en una próxima actualización, que incluirá el cooperativo On-line. Lo que no creo que puedan solventar son los fallos en la detección a la hora de dar puñetazos, pero eso no deja de aportarle aún más encanto de arcade viejuno.

Neon no es tan glorioso como el *Double Dragon Advance* de Million, pero WayForward ha hecho un buen trabajo. Ahora que se pongan con *Renegade*.

NEMESIS

AL DETALLE

GÉNERO: Brawler viril y ochentero
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Majesco Entertainment
DESARROLLADOR: WayForward
PRECIO: 7,99 €
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE: FINAL FIGHT: STREETWISE



PEOR QUE: DOUBLE DRAGON

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN COOPERATIVO ON-LINE: Para jugar a DD Neon con un amigo tendrás que engañarle para que acuda a tu casa. No hay cooperativo On-line, pero confiamos en que una futura actualización lo solucione.





VEREDICTO 7/10

WAYFORWARD NOS CUIDA MEJOR QUE UNA MADRE

Abajo: Las ilustraciones de Satoshi Urushihara rozan lo obsceno, pero confieren algo de estilo al juego. Sí, eso... 'estilo'.





EL MEJOR RPG TÁCTICO HECHO EN JAPÓN Y LA MEJOR DESPEDIDA POSIBLE PARA PSP

Growlanser: Wayfarer Of Time

Aunque la serie *Growlanser* se inició oficialmente en Playstation, allá por el 99, en realidad es una sucesor espiritual de *Langrisser*, un RPG táctico de la era de los 16 bits. Pese a la ilustre ascendencia, es probable que ningún jugador occidental haya oído hablar del trabajo de CareerSoft, quienes han conseguido un bombazo con su remake para PSP del cuarto juego de la franquicia, una hazaña notable dado el nivel de los RPG lanzados en los últimos años para la consola portátil de Sony.

Growlanser: Wayfarer Of Time no tiene precisamente una presentación muy consistente. De hecho, si se compara con *Gungnir* -un RPG que ha sido un petardazo de PSP- el juego luce bastante pobre. Los personajes renderizados de CGI planos y los poco inspirados escenarios traicionan la idea de que es un remake de un juego de PS2 de 2003. Aun con esto, la soberbia introducción de anime y el diseño de personajes de Satoshi Urushihara (afamado en Japón por, ojo, sus dibujos pornográficos de grandes ojos y tetas) consiguen meterte de lleno, y entonces es cuando el inesperado y profundo sistema de juego te cala hasta los huesos y se niega a dejarte marchar.

Wayfarer Of Time introduce un innovador sistema de combate que se deshace de un plumazo de la clásica cuadrícula de los juegos de este género. En su lugar, se asignan rutas a los personajes, que pueden editarse al vuelo dependiendo de cómo se desarrolle la batalla. Hay comandos adicionales para asignar a cada ruta, haciendo que el juego se sienta casi como un RTS en lugar de como un juego por turnos.

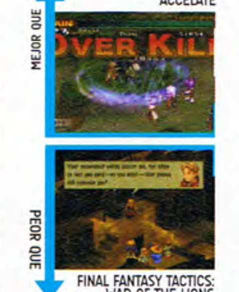
Mientras que el combate es incuestionablemente entretenido, otros apartados no son tan buenos. Por momentos, su estética parece algo inconexa y heterogénea. Algunos personajes visten armaduras clásicas mientras que otros llevan traje y corbata. Además, la inclusión de ayudantes con forma de hada añade un toque kawaii que no encaja para nada con el relato de conflicto motral contra los ángeles por la supervivencia de la humanidad. Posiblemente el mayor daño lo hace la lentitud con la que se cuenta y se desarrolla todo este relato. *Wayfarer Of Time* parece tomarse demasiado tiempo para empezar a rodar con seguridad, y esto es algo que con toda seguridad echará para atrás a muchísimos jugadores que perderán el interés mucho antes de empezar a vivir los momentos más sobrecogedores.

Si cuentas con la voluntad para superar estos problemas, vivirás una experiencia de RPG muy entretenida y satisfactoria de alrededor de 50 horas o más, así como conocerás uno de los sistemas de combate más exigentes e innovadores dentro del género. Incluso si nunca has oído hablar de la saga *Growlanser* antes, merece la pena pese a los defectos, porque desde luego hay muchas peores maneras de desaprovechar el tremendamente largo adiós de la primera portátil de Sony.

AL DETALLE

FORMATO: PSP
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Atlus
DESARROLLO: CareerSoft
LANZAMIENTO: Ya en EEUU
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: BLAZING SOULS ACCELATE



PEOR QUE: FINAL FANTASY TACTICS: WAR OF THE LIONS

SUBIDA DE NIVEL

SUPERANDO AL ORIGINAL

CIAO, CUADRÍCULA: Aunque la mayoría de RPGs tácticos viven atados a las cuadrículas, *Growlanser* se desmarca porque puedes mandar a tus tropas se muevan por todo el escenario por ciertos puntos.



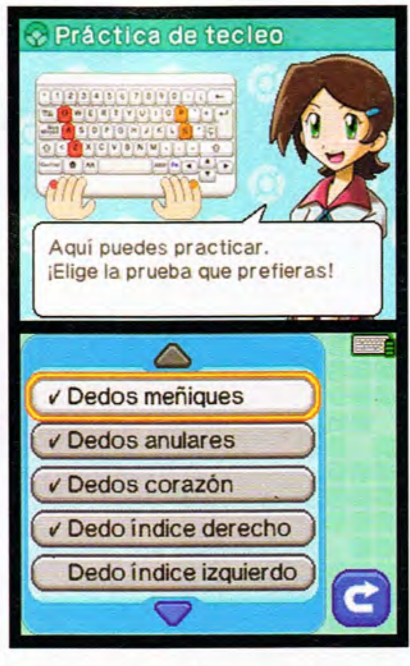


VEREDICTO 7/10

AUNQUE DURO, ES UN JRPG CON UN COMBATE ÚNICO

Abajo: La mecánica de Aventura Entre Las Teclas no tiene mucho misterio: solo tienes que teclear los nombres de los Pokémon que vayan surgiendo a tu paso. Pero ojo, que la mayoría son más complicados que Mareep.





Arriba: El juego nos enseñará la forma correcta de situar las manos sobre el teclado, y así eliminar los vicios que hayamos adquirido los autodidactas.



UNA FORMA SIMPÁTICA DE ENSEÑAR MECANOGRAFÍA A LOS CHAVALES

Aprende con Pokémon: Aventura Entre las Teclas

Todos tenemos secretos de los que avergonzarnos. En mi caso, mi devoción por el oscuro *The Typing Of The Dead* de Sega. La idea de usar el teclado para tronchar zombis me sigue pareciendo una genialidad (lo de boxear en el *Ashita No Joe* de Sunsoft para PS2 no tanto), así que la idea de trasladar esa mecánica al universo Pokémon no me parecía, a priori, una mala idea. Sobre todo si el objetivo es enseñar a los chavales a teclear correctamente (y así evitar que adquieran los vicios que tenemos los que empezamos hace años a aporrear teclas por nuestra cuenta y riesgo). *Aprende con Pokémon: Aventura Entre las Teclas* incluye un robusto teclado con conexión Bluetooth (funciona a la perfección con el iPhone y otros cacharros), y un atril, como el que incluía el *Kid Icarus Uprising*, en el que colocar la DS (o la 3DS) y lanzarse a la caza de 400 Pokémon.

La mecánica del juego es simple: la cámara se va moviendo sobre raíles mientras a nuestro paso van surgiendo Pikachu y sus primos, y nuestro objetivo es teclear el nombre de cada Pokémon antes de que desaparezcan de nuestro campo de visión. Aquí empieza a complicarse la cosa. Alguien en Nintendo debería haber caído en la cuenta de que los Pokémon no tienen nombres precisamente sencillos. Un fanático de la franquicia (de esos que sueñan con tener un hijo al que llamar Cubone), sería capaz de teclear Kangaskhan en tres segundos con solo verle asomar la cabeza por el horizonte, pero los demás usuarios, en la mayoría de los casos, tendrán que esperar a que salga resaltado en negro el nombre del bicho en cuestión para empezar a teclear.

Una tarea que no resultará sencilla cuando desfilen, en hilera, varios Pokémon (además de obstáculos que solo podremos destruir apretando la tecla correspondiente). *Aventura Entre las Teclas* despliega 60 niveles, algunos más divertidos que otros, que se irán desbloqueando a medida que el crío (o el fanático de *Pokémon* con bigote) vaya cogiendo soltura con el teclado. Los gráficos son simplones, pero lo verdaderamente importante, la conexión teclado/DS, funciona como un tiro. De hecho, el teclado es lo más interesante del pack, incluso por encima del propio juego. El cartucho acabará cogiendo polvo en la estantería, pero seguirás disfrutando del teclado con cualquier smartphone y tableta Bluetooth. Ojalá Sega se animara a lanzar *The Typing Of The Dead* en la Nintendo eShop.

NEMESIS

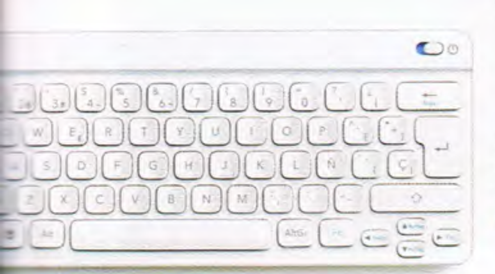
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

KRICKE... ¿QUÉ?: Si ya es complicado reconocer a primera vista a los 400 Pokémon, no digamos escribir a toda velocidad sus exóticos nombres. Después de esto, podrás teclear cualquier apellido bielorruso.

AL DETALLE

GÉNERO: Cazador QWERTY
PLATAFORMA: DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Genious Sonority Inc.
PRECIO: 60.99 €
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
JUGADORES: 1



MEJOR QUE: ASHITA NO JOE TOUCH: TYPING NAMIDA HASHI



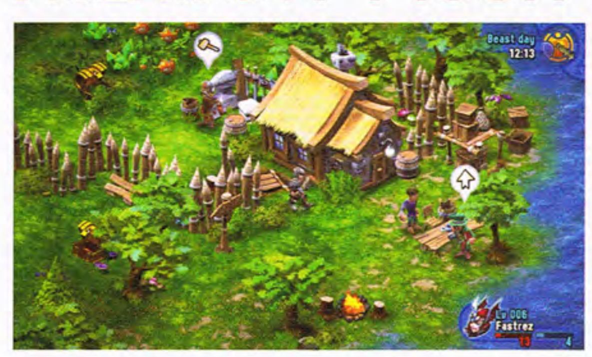
PEOR QUE: THE TYPING OF THE DEAD

VEREDICTO 6/10

¿LO MEJOR DEL JUEGO? EL TECLADO QUE INCLUYE.

MÁS ALLÁ DEL ARCOIRIS HAY UNA AVENTURA POR ENCONTRAR

Rainbow Moon





Izquierda: Las ciudades y campamentos cuentan con vendedores de armas, habilidades, ítems y suministros. Las monedas Rainbow se ganan lentamente con las batallas, exigiendo algo de grindeo para que nunca nos pille una subida del IVA desprevenidos a la hora de comprar pociones.

Los RPG tácticos son, de nacimiento, intrincados, muy pesados con las estadísticas e inacesibles. Solo aquellos con la voluntad de pasar un millón de horas comprendiéndolos y atravesando sus complejas mecánicas los jugarán hasta el final. Pero pese a ser muy táctico, *Rainbow Moon* es muy accesible gracias a sus simples tutoriales y su lenta curva de aprendizaje pese a ser exigente desde el mismo principio.

Su guión se centra en Baldren, un caballero teletransportado a traición a *Rainbow Moon* que pretende encontrar un camino a casa. Es una narrativa dinámica que no abusa de textos intrusivos donde la mayoría de las conversacions recaen en los NPCs de ciudades y campamentos. Sin duda, esto mantiene el flujo de la acción pese a rebajar el peso de la trama.

Mientras se exploran los vastos y coloridos entornos, te meterás en batallas aleatorias por turnos que se pueden ignorar, desechando el grindeo de un plumazo, algo poco recomendable, más avanzado el juego. Una vez en combate, el juego se traslada a un campo dividido en cuadrículas. Pese a tener pocas al principio, las opciones tácticas van creciendo según avanza el juego y reclutas a personajes y se adquieren habilidades en las tiendas. Cada personaje tiene un número de acciones limitadas por turno, que se emplean para andar, atacar, emplear habilidades, defenderse o usar objetos. Es un sistema sencillo de entender, pero profundo.

Una vez se tiene un equipo completo y se encaran diez o más enemigos, es necesario planear con antelación los ataques para salir vivo. Cada victoria se paga con experiencia, botín y Rainbow Pearls que se pueden romper para subir las estadísticas.

Según se avanza en la aventura, al dificultad y el grindeo aumentan; pero gracias a un sistema de checkpoints muy indulgente, apareceremos revividos justo antes de los combates aunque con la salud al mínimo. Pocos jugadores del género soportarían tamaña desfachatez, pero sin duda es una declaración de intenciones por equilibrar la accesibilidad y el reto. Esto se refuerza gracias a un sistema de constante filtro de información, como cambios de estado, habilidades, formación del equipo, etc. Se dan a buen ritmo y nunca suponen un bombardeo de información, pero eso no influye en que mantener una táctica siga siendo todo un reto

Aunque la narrativa de *Rainbow Moon* es muy mejorable, las localizaciones brillan por su diseño artístico, su colorido y su excelente música. Para ser un juego digital creado por un equipo con poca experiencia, esta aventura de 40 horas aguanta muy bien el tipo frente a juegos retail en términos de ejecución y contenido. Es una pena qué carezca del caracter y el guión de otros juegos semejantes, porque podría ser mucho mejor.

AL DETALLE

FORMATO: PlayStation 3
ORIGEN: China
COMPAÑÍA: eastasiasoft
DESARROLLO: SideQuest Studios
PRECIO: €12.99
LANZAMIENTO: Ya a laventa
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT





DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

PEOR QUE

SIN CONEXIÓN

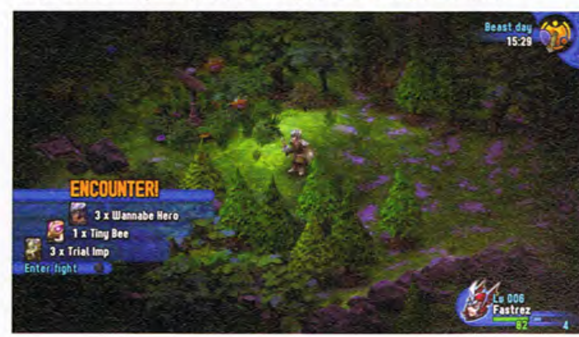
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

¿Y TÚ QUIÉN ERES? - En comparación al hablador reparto de los *Disgaea* series, *Rainbow Moon* y sus personajes mudos no ayudan a que conecten con el jugador. Sin duda, toda una metedura de pata.



VEREDICTO 8/10
ACCESIBLE, PULIDO Y ADICTIVO

Abajo: Los encuentros aleatorios son más probables por la noche. Si quieres pasar la noche por alto, simplemente enciende una hoguera para curar al equipo y que pase el tiempo. Las noches ayudan a subir de nivel, pero tienen enemigos más duros.



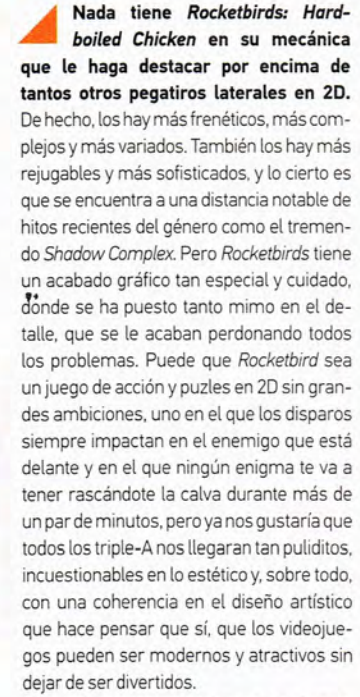


MONTAR EL POLLO POR TODO LO ALTO

Rocketbirds Hardboiled Chicken

AL DETALLE

GÉNERO: Shooter a l'ast
PLATAFORMA: PC
ORIGEN: Países Bajos
COMPAÑÍA: Ratloop
DESARROLLADOR: Ratloop
PRECIO: 7,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2



Nada tiene *Rocketbirds: Hardboiled Chicken* en su mecánica que le haga destacar por encima de tantos otros pegatiros laterales en 2D. De hecho, los hay más frenéticos, más complejos y más variados. También los hay más rejugables y más sofisticados, y lo cierto es que se encuentra a una distancia notable de hitos recientes del género como el tremendo *Shadow Complex*. Pero *Rocketbirds* tiene un acabado gráfico tan especial y cuidado, donde se ha puesto tanto mimo en el detalle, que se le acaban perdonando todos los problemas. Puede que *Rocketbird* sea un juego de acción y puzles en 2D sin grandes ambiciones, uno en el que los disparos siempre impactan en el enemigo que está delante y en el que ningún enigma te va a tener rascándote la calva durante más de un par de minutos, pero ya nos gustaría que todos los triple-A nos llegaran tan puliditos, incuestionables en lo estético y, sobre todo, con una coherencia en el diseño artístico que hace pensar que sí, que los videojuegos pueden ser modernos y atractivos sin dejar de ser divertidos.

Quizás el mayor problema de *Rocketbirds* es que, para ser un juego acerca de la infiltración de un pollo rebelde en el cuartel general de un dictador pingüino, no resulta especialmente frenético. Cierto: ni los pollos ni los pingüinos se caracterizan por una existencia trepidantes, pero diablos, que aquí van armados hasta los picos. Sin embargo, el control del héroe es rígido y lento, y más de un disparo recibirás en el trasero porque el juego se niega a que te gires suficientemente rápido. Sin embargo, ese problema (porque es un problema) no es grave, ya que por suerte no estamos ante un *Contra*: el ritmo tranquilo, casi reflexivo de *Rocketbirds*, impide que ese detalle se cargue la mecánica.

Además *Rocketbirds*, a pesar de su relativa linealidad, se esfuerza por resultar variado, y a las mecánicas de puzles (que se solucionan a veces, incluso, poseyendo a los enemigos) se suman trepidantes niveles de vuelo libre donde, aquí sí, se entra en cierto frenesí balístico. El resultado, en todo caso, queda equilibrado e incluso se redondea con un multijugador cooperativo limitadito pero sabroso, en el que se recorren de nuevo los niveles del juego, pero sin fases de vuelo ni posibilidad de cambiar de armamento, como sí que sucede con el más satisfactorio modo para un jugador.

Pero al final lo que queda, como decimos, es cierto tono melancólico extraído en parte del ritmo pausado, pero también y sobre todo de la estética de cartoon bielorruso de los setenta y de las estupendas cinemáticas, que mezclan parodia de la estética propagandística totalitaria y una historia de amistad infantil. Y todo ello redondeado por la fabulosa banda sonora de New World Order, que suena a una versión de Nine-Inch Nails amable y adictiva, y que refuerza la sensación de estar ante un juego correcto, divertido y que, curiosamente, genera un goce estético superior a cualquier pegatiros poligonal de presupuesto loco. Ustedes verán.

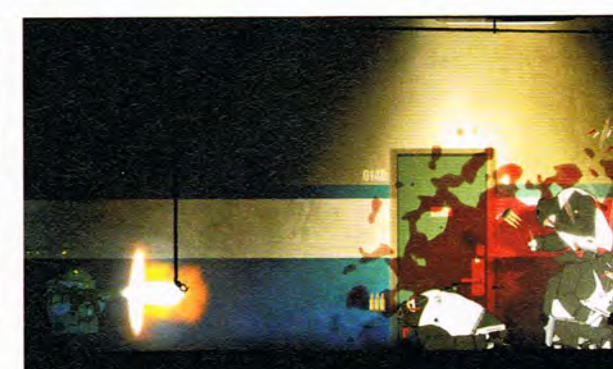
JOHN TONES

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

JETPACKTION: Las secuencias de vuelo suponen un agradable interludio de acción frenética en un juego de dinámica tan pausada que en algún momento corre el riesgo de caer en lo estático.

Arriba: La parodia de la propaganda nazi que lleva a cabo el juego no por obvia es menos divertida, y alcanza su culmen en los flashbacks en forma de videoclips que separan niveles. Abajo: El multijugador tiene numerosas limitaciones (no hay fases de vuelo, los personajes no cambian de arma), pero es intenso y divertido.





Arriba: El detallismo gráfico hasta el paroxismo del juego, con un pie en la ilustración de cuento infantil y con otro en la animación de la Europa del Este, contrasta con las gozosas explosiones de sangre con las que revientan los plumíferos enemigos y puedes repintar las paredes.

VEREDICTO 7/10
ACCIÓN 2D Y POLLOS MERCENARIOS. SUENA MUY NUESTRO.

POR QUÉ ❤...

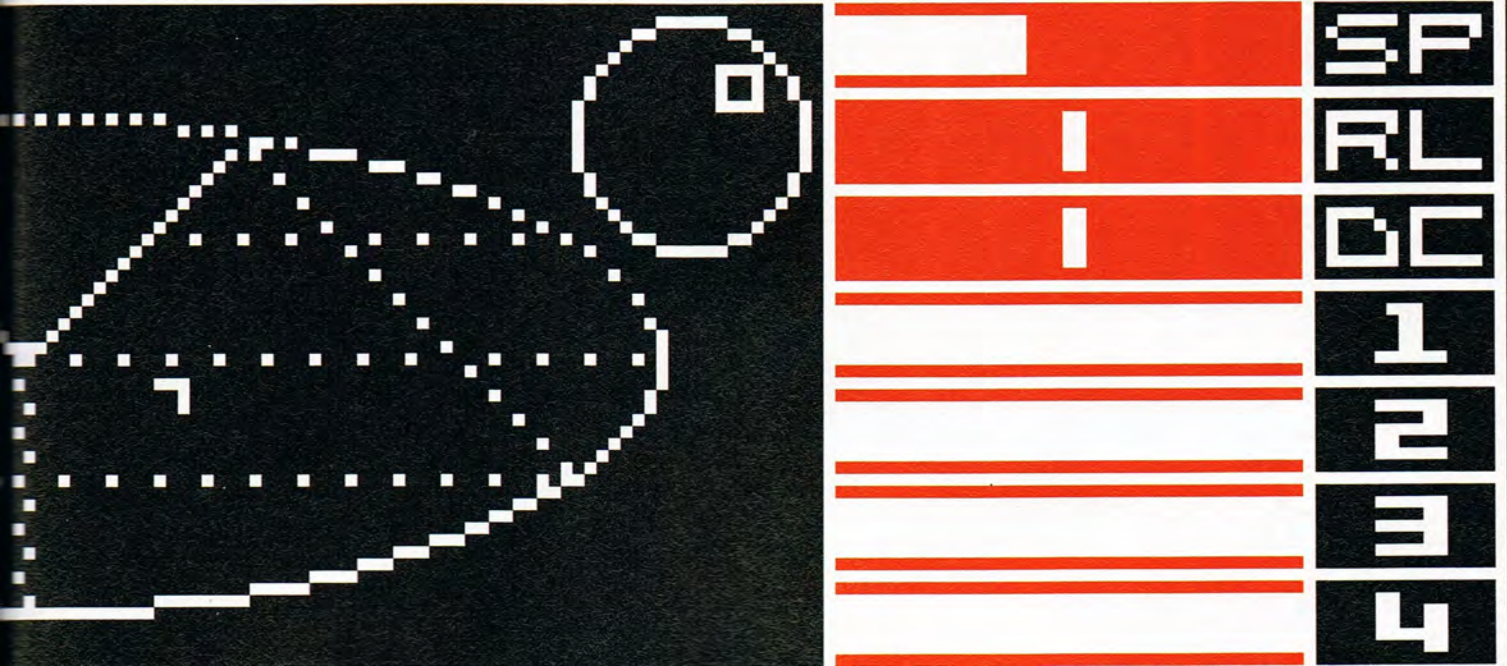
Elite

JAMIE KEEN,
UBISOFT MONTREAL

“Elite es probablemente mi juego favorito de todos los tiempos, lo creas o no. Volviendo atrás, creo que fue el primer juego que me dio la sensación de que tenías este enorme universo, la posibilidad de dejar este pequeño planeta y meterte de lleno en el espacio. Venía junto con un libro, La Rueda Oscura *o algo así, que te daba todo el contexto del juego. Te imaginabas estar enmedio del universo y que podías ir y hacer lo que te apeteciera. Era un punto de no retorno: para esto nos servirían los videojuegos, para dejar volar la imaginación.”*

> “Tenías este enorme universo, la posiblidad de dejar este pequeño planeta y meterte de lleno en el espacio”

JAMIE KEEN, UBISOFT MONTREAL



RETRO

>. 'THE CHOICE IS YOURS!' NO. 7





EL EQUIPO MÁS DESASTRE DEL MUNDO

ASÍ SE HIZO DEUS EX

Warren Spector y John Romero nos cuentan el tumultuoso desarrollo del legendario RPG... y de una era irrepetible.

LAS CONSECUENCIAS EN la vida real no surgen de un camino predeterminado, sino de nuestras elecciones como individuos. Cada decisión, por pequeña que sea, se opone a esa vieja idea de destino prefijado que ya sólo persiste en los malos diseños de videojuegos y las mentes supersticiosas. Casi todas nuestras elecciones tienen una trascendencia mínima, pero algunas cambian el resto de nuestra vida. Que se lo digan a ese creador con pinta de profesor y nombre de villano de James Bond, Warren Spector, respecto a un día especial de 1996.

"A finales de ese año me fui de Looking Glass y me convertí en desarrollador independiente. Lo único que tenía sobre la mesa era una propuesta para hacer lo que en principio creí que sería el RPG de *Command & Conquer*", rememora Spector. "Estaba a punto de firmar el contrato con Westwood -que por aquel entonces era lo mismo que firmar con EA- cuando John Romero me dio un telefonazo diciendo 'haz el juego de tus sueños. Nadie te dirá qué hacer; nada de interferencias creativas; un presupuesto de marketing tres veces más grande del que hayas tenido nunca. Haz TU juego'".

La elección era bastante simple. Spector cogió un proyecto rechazado por EA llamado *Troubleshooter,* ambientado en el mundo real y cuyo argumento giraba en torno a "un tipo de la CIA que descubre que está trabajando para los malos" y se lo llevó a Ion Storm en Dallas, Texas. Spector reclutó de paso a varios de los mejores miembros de Looking Glass, gente que había revolucionado varios géneros con titulazos como *Thief* o *System Shock* y que estaban al borde del paro debido a los problemas financieros del estudio. Bajo su liderazgo, empezaron a dar forma a un título cuyo entorno cyberpunk noir escondía una inspiración mucho



más mundana: el amor de Spector por el rol de lápiz y papel más estándar: *Dragones y Mazmorras.*

No sabemos cómo será de público ahora, pero en aquellos años era un dato bastante común entre jugadores digitales y analógicos que Spector venía del mundo del rol de dados y mesa. De la empresa de Steve Jackson, concretamente (al que los lectores recordarán por ser, durante unos meses, el que iba a poner su sistema de reglas en Fallout). "Llevo toda mi vida intentando recrear la experiencia de jugar a *Dragones y Mazmorras*, donde o bien la acción nunca termina o son los jugadores los que deciden su final", explica. Pero del diseño original concebido por Spector hasta el juego que hoy reconocemos como modelo a seguir en el medio, apenas quedó nada. "Nos curramos el diseño inicial como nunca", rememora. "Era un proceso muy libre y abierto: nos dabamos cuenta de que algo no funcionaba y lo cambiábamos sin miedo; rehacíamos los mapas una y otra vez". Un aspecto fundamental del juego vino del rechazo a una característica creada por la propia mano de Spector. "Diseñé uin sistema de habilidades que llegó a implementarse, pero durante la

PARANOIA AGUDA

LAS CONSPIRACIONES QUE CIMENTARON DEUS EX



EL ALA SECRETA DE LA CASA BLANCA

El equipo de Spector se encontró una zona secreta en los planos públicos de la Casa Blanca. Posiblemente el Picadero Tour de JFK, pero eh.



ÁREA 51

Íker Jiménez sabe que allí se esconde la Inteligencia Artificial de *Deus Ex*, al ladito del alienígena de Roswell. En realidad probaban reactores militares.



ILLUMINATI, FOREROS, MASONES, TEMPLARIOS

El Gobierno en la Sombra que controla el mundo y dirige todo conforme a un plan secreto. Una pedazo de chapuza de plan, visto cómo está todo.



SISTEMA ECHELON

Cada vez que escribes unas palabras clave en Internet, la CIA lo sabe. Sobre todo si lo pones en Twitter: ¡Bomba, Terrorismo, Manic Pixie Dream Girl!



HELICÓPTEROS NEGROS

Lo sabe el Tea Party: cuando esos pájaros metálicos sobrevuelan tu casa, es que va a haber un golpe de Estado.



fase de testeo, todos los probadores me dijeron que daba pena. Lo revisé y me dije 'vaya, no ha salido para nada como esperaba'. Tres días después, Harvey Smith [Dishonored], llegó con un esquema para un sistema diferente. Nada más verlo le dije 'así sí. Es mucho mejor que el mío'".

La relación entre Spector y Harvey Smith definiría la tormentosa producción de *Deus Ex*. Spector se encargó de la formación de Smith cuando este trabajaba como testeador en *System Shock* y ambos se tiraban hasta el amanecer discutiendo escriptados y simulación. "Era puro talento", dice Spector sobre su pupilo. "No se trataba sólo de un tío que acertaba a menudo al señalar problemas, sino que era una esponja: aprendía a un ritmo increíble. Le quiero como si fuera hijo mío". Eso ahora, claro, pero en *Deus Ex*, sin embargo, ambos diseñadores tenían broncas sobre casi cada aspecto del juego. "Bueno, es cierto que hemos tenido nuestras peleas durante los años, algo cuasi edípico sobre lo que prefiero no pensar mucho. Pero le tengo mucho cariño. Y soy mejor diseñador cuando trabajamos juntos.".

"Por aquel entonces el mundo era un lugar jodido", recuerda Spector. "Miraras donde miraras te saltaba al ojo una teoría de la conspiración, todo paranoia y libros contándote que el mal estaba en todas partes y que el mundo se acabaría en el año 2000. Era el signo de los tiempos por entonces: algo imposible de evitar."

DEUS EX MANTUVO hasta el final esas inspiraciones del mundo de los noventa: una amalgama coherente de hechos a medias y miedo exacerbado con una capa de futurismo que capturaba perfectamente el pesimismo y la fascinación hacia el nuevo mundo tecnológico que definía la época. Ion Storm capó algunas de las ideas originales -la Casa Blanca era un nivel explorable en el documento original-, pero sin perder la ambición. "No queríamos inventarnos nada, sólo captar esa paranoia conspirativa ya existente y extrapolarla un poco a nuestro juego. Todo eso del cibersoldado era real: todavía guardo la documentación que hice para el juego; seis tochos de recortes de prensa e informes que cogí de lo que se estaba publicando. Directrices ejecutivas que se remontaban desde Eisenhower hasta Reagan según las cuales la FEMA [la Agencia Federal para Control de Emergencias de los yanquis] podían hacerse con el control del país en 24 horas si querían. Basamos todo en cosas

> "LA TENSIÓN ENTRE LOS DOS EQUIPOS DIO COMO RESULTADO UN JUEGO MUCHO MEJOR"



■ Los aumentos y los puntos de habilidad fueron una revolución para la época: ¿nada de clases? ¿libertad para adaptar al personaje a nuestro estilo de juego sin esquemas predefinidos?



que la gente daba por sentado que existían en la sombra".

Los esfuerzos para estructurar la trama estaban a la par con la cantidad de trabajo invertida en crear un juego multigénero con distintos niveles de exploración y resolución dentro de un mismo mapa. Spector nos contaba en una serie de correos de 2003 que, tal y como él lo veía, el problema de los juegos en 3D es que no estaban pensados en 3D. "Salvo Quake, casi ningún título concebía la verticalidad. Mi idea era muy simple: si la tecnología te empuja a meter polígonos, entonces tienes que pensar en entornos que le saquen partido, en soluciones tridimensionales para niveles tridimensionales". Spector no sólo se aproximaba al diseño de niveles con una concepción opuesta a la vagancia del resto de estudios de aquella época, sino que encima construyó un sistema de juego que mezclaba combate, sigilo y elementos de aventura para sacarle partido. Tanta ambición, eso sí, pasó factura al equipo. Sobre todo porque sus integrantes eran especialistas cada uno en su género. Con lo que acabaron tarifando. Al preguntarle si el desarrollo fue tenso, a Spector le sale una risilla histérica. "Dios, sí", se ríe. "Trato de recordar si alguna vez funcionamos como un equipo coordinado, pero no: es probable que *Deus Ex* lo haya hecho el equipo más desastre de todos los tiempos. En parte porque la confección inicial la hice como un imbécil y en parte porque estas cosas pasan y punto". Spector suspira después de las risas y rememora el estrés del día a día: "¿La verdad? Muchos de los jefes de departamento se detestaban. Odiaban trabajar juntos. Me sentía todo el rato como el único que se daba cuenta de que todos eran brillantes y, posiblemente, mi mayor aportación al proyecto fue evitar que se mataran entre ellos y que el equipo se rompiera. Algo que estuvo a punto de pasar muchas veces".

Todo a cuenta de una elección a priori pragmática que estuvo a punto de descarrilar el juego. Por un lado, había un equipo de ex Looking Glass expertos en simulación para los que la inmersión lo era todo. Por

DESMONTANDO A DEUS EX: INVISIBLE WAR
TRES COSAS QUE WARREN SPECTOR HABRÍA CAMBIADO DE LA POCHÍSIMA SECUELA

Spector, con ese rollo padrazo suyo, dio un paso atrás a la hora de hacer la secuela para que su Harvey Smith pudiese dirigir el proyecto. ¿Se arrepiente de esa decisión? "Sí y no. Al final del desarrollo de *Deus Ex* llegamos a un punto en el que si yo hubiese aceptado dirigir la secuela, Harvey se habría ido del estudio. Y con razón: me habría convertido en una barrera infranqueable para el resto de su carrera". Aunque Spector se reservó un rol de asesor creativo, reconoce ciertos problemas. "Dejé que Harvey creara el juego a su manera y no me arrepiento... Salvo por tres decisiones que le pedí específicamente que no tomara e hizo igualmente porque estaba convencido de que eran buenas. Le tenía que haber dicho 'Harvey, no puedes hacer esto: tengo un voto más que tú'".

1



20 AÑOS DESPUÉS

"Le dije que no se fuese tan al futuro", recuerda Spector sobre la decisión de saltarse dos décadas desde el original. ¿El mayor pecado? La secuela convertía en popurrí canónico los tres finales del original a la hora de plantear el punto de partida de *I-War*. Y de ahí todo iba a peor.

2



MUNICIÓN ÚNICA

Que cada arma use la misma munición fue una decisión consolera sobre la que Spector previno a Smith. La chorriexplicación nanotecnológica para que balas y cohetes fueran uno y lo mismo resultaba tan creíble como invertir la polaridad del flujo de neutrones.

3



CAMBIOS DE FACCIÓN

Spector: "Al poder cambiar de facción cuando te viniese en gana, la elección quedaba como algo irrelevante, sin consecuencias y que se desviaba del objetivo primordial de *Deus Ex*. No es un juego sobre tomar decisiones, sino sobre lidiar con las consecuencias surgidas de tomar esas decisiones".

otro, gente que venía de los *Ultima*, centrados en el rolazo y la trama como fuentes del diseño. En medio, Spector: "Supe que había metido la pata cuando tuve que llamar a uno de los grupos Equipo de Diseño Uno y al otro Equipo de Diseño A", bromea. "Suena falso, pero es la verdad. Al final la tensión era tan fuerte que creo -aunque seré el único que lo piense- que esa disparidad hizo que el juego saliera mucho mejor que si se hubiese hecho en armonía".

Los ecos de las trifulcas entre los equipos de Austin acabaron por llegar a las orejas que John Romero tiene debajo del pelazo. "Parte de los artistas de Austin vinieron a trabajar al estudio de Dallas trayendo consigo rumores de que algo turbio estaba pasando en el reino de Warren", nos cuenta Romero. "Para mí, Warren era libre de hacer las cosas como quisiera. Pero dos de mis socios querían cerrar el estudio de Austin por lo que nos llegaba de allí. Les dije que no, que había que ponerse del lado de Warren porque a lo mejor era su forma de hacer juegazos. Mis socios intentaron mil veces cerrar el estudio, pero me negué a molestar a Warren. No importa cómo trabaje o qué pase mientras, porque al final Warren te da un juego único."



■ "¡Nos han plagiado!", gritó Spector cuando vio por primera vez *The Matrix* durante el desarrollo de *Deus Ex*. Luego cayó en la cuenta de que ambas obras trataban, mesianismo y todo, los mismos temas finiseculares.

■ ¿Os acordáis de cuando los juegos eran difíciles y había puntos de vida y si ibas a cara descubierta te rompían el alma? Adivinad de dónde viene *Dishonored*.

MIENTRAS, SPECTOR ORGANIZABA el trabajo, dejando de lado lugares comunes al género (como las tiradas de dados en segundo plano) mientras creaban una IA que reaccionaba de forma dinámica a las acciones del jugador. Todo ello con el primer Unreal Engine, al que Spector confiesa que "hackeamos bastante", algo lógico si se considera que era un motor casi exclusivo de pegatiros. Eidos, mientras, intentó interferir, dado que ellos ponían la pasta y que Ion Storm tenía fama de fundir dinero ajeno como si fuera un banco español. "No me hagas empezar con el tema Eidos. Perdí la cuenta de las veces que intentaron que hiciera lo que ellos querían", remacha Spector. "nunca olvidaré una conversación con el comité editorial de Eidos, cuando me preguntaron '¿Qué porcentaje de jugadores va a usar las mecánicas de sigilo?'. Respondí que 'honestamente, basándome en mi experiencia, no va a pasar del 30%; el resto van a jugarlo como si fuera un shooter'. Me contestaron '¡Pues para eso haz un shooter! ¿Por qué estás perdiendo dinero en algo que al 70% de los jugadores le da completamente igual?'".

Por suerte, Romero mantuvo su palabra y Spector y el resto del equipo se salvaron de la presión de Eidos y pudieron crear un sistema que iba mucho más allá de plantear

EL FINAL ERA UNA SOLUCIÓN POCO ELEGANTE, PERO NO SE NOS OCURRIÓ NADA MEJOR



rutas alternativas, sino que permitía soluciones que ni siquiera el equipo había previsto. "Todavía me sorprendo con lo que hacían los jugadores", dice Spector sobre estas soluciones emergentes. "*Deus Ex* quería recalcar la idea de que no importa lo listos que sean los desarrolladores, sino que ponía el foco en la inteligencia y creatividad de los jugadores a la hora de usar las herramientas que les dabamos. El éxito de un juego como este se ve cuando los jugadores hacen cosas en las que tú ni siquiera has pensado". Durante el testeo, descubrieron emocionados que los jugadores se saltaban el diseño con sus propios trucos. Por ejemplo, amontonando cajas de munición contra un muro para crear rutas que no estaban en el mapa. "Dios, la gente de Eidos", gruñe Spector. "Decían '¡es un bug, tenéis que arreglarlo!'. No era un bug: era exactamente lo que queríamos. De hecho, creo que fue Steve powers el que dijo 'oye, vamos a poner cajas y escaleras en áreas no accesibles, para que puedan volver al mapa cuando hagan esto'".

Así, todo el diseño se puso al servicio de la libertad del jugador, culminando en ese

CAPEANDO EL TEMPORAL DE MIERDA

DE CÓMO DEUS EX SALVÓ LA CARA DE ION STORM TRAS EL DAIKATANAZO



John Romero era Dios en los noventa. El tío que había hecho *Quake*. Hasta que llegó *Daikatana*. Mientras Spector y compañía le daban duro en Austin, en Dallas hicieron una de las grandes cagadas de la historia de las relaciones públicas.

Daikatana, el juego que inventó el hype como lo conocemos hoy en día, tomó una ruta de marketing digamos que... arriesgada. Uno de los anuncios previos declaraba: "Vas a ser la putita de John Romero. Así que traga." Hasta cierto punto, la idea de que Romero fuera el protagonista tenía razones de pelo (badabúm-chss), pero el enfoque tenía la sutileza y el buen gusto de un meteorito reventando los dientes de un fan a 30 km/s.

"Vaya que si me arrepiento de ese marketing, me disculpé públicamente hace un año. El director de marketing de Ion Storm hizo una tras otra, como esos anuncios en los que sólo salían nuestras caras, sin ver el juego; y el anuncio de lo que le iba a hacer yo a los jugadores, claro (concebido por la agencia The Richards Group); y unas cuantas ridiculeces más" se disculpa Romero. "En Austin pensaron que estábamos locos. Y tenían razón. Tras vernos obligados a cerrar el estudio de Dallas, los de Austin querían cambiar el nombre de la empresa, pero Warren se opuso. Es un tío íntegro."

A Romero le marcó durante años, pero el corazón Disney de Spector no se lo tomó muy en serio. "Aparte de la vergüenza ajena, tampoco me preocupé mucho", confiesa. "Mi filosofía es que los juegos son importantes y que los adoro. Pero que son juegos: que no estamos curando el cáncer ni vamos a traer el fin del hambre en el mundo ni la paz mundial. Que son solo videojuegos y ya está".



Incluso para la época, los gráficos eran un poco pufo. Aun así, se aprecian las influencias de William Gibson y Masamune Shirow. La maldición gráfica del rolazo.



Nada en el mundo ha superado temáticamente el arranque del juego: el simbolismo de una Estatua de la Libertad decapitada por terroristas. Antes del 11S, ojo.

final en el que había que elegir el destino de JC [por Jesucristo, según algunos: el juego no deja de acentuar su temática mesiánica según avanza] Denton. Al contrario de la ruleta de colores primarios que lastró el final de *Mass Effect 3*, los finales de Denton estaban marcados por una moralidad compuesta de varias sombras de gris, más allá de los manidos conceptos del bien y del mal. Ninguna de las elecciones era un final feliz o ataba todos los cabos de una manera determinada.

"Y era una solución poco elegante, pero es que no se nos ocurrió nada mejor", dice Spector. "O sea, el jugador es el dueño de cada minuto y cada paso del juego, pero el resultado final es del todo lineal. Cada jugador atraviesa exactamente los mismos puntos en nuestra historia, que creo que era muy potente. Hasta que llegamos al final y planteamos el juego de 'qué hay detrás de la puerta'. La diferencia es que en otros juegos e historias que han usado esa fórmula el resultado es aleatorio, no sabes qué hay detrás de la puerta. Pero en *Deus Ex* te pedíamos que te pararas a pensar qué puerta encajaba más con tu historia".

El éxito perenne del juego revela que hicieron bien: *Deus Ex* sentó escuela, ganó un montón de premios y engendró dos secuelas y un estilo de hacer juegos. Y Warren Spector no se arrepiente de nada: "les dije a todos que dentro de unos años verían que habíamos hecho algo especial. Que no importaban las tensiones y las dificultades del desarrollo porque en el futuro miraríamos atrás y nos daríamos cuenta de que habíamos creado algo único. Y lo hicimos. Hicimos algo especial". Amén.



Eidos intentó que *Deus Ex* fuera un shooter convencional, pero Romero y Spector se salieron con la suya.


RETRO



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND
SNES [Nintendo] **1995**

■ Baby Bowser aún no ha alcanzado su estado, digamos, megalomaniaco cuando Yoshi entra en su sala de juegos al final de *Super Mario World 2: Yoshi's World*. Este niñato malcriado quiere montar al "asno verde", y sufre una auténtica pataleta cuando Yoshi no se deja. Solo después de algo de pim-pam-pum por parte del leal compañero de Mario aparece Kamek y lanza un hechizo que hace crecer de tamaño de forma disparatada al príncipe Koopa, transformándolo en un mostrenco de desatadas proporciones. Bowser se arrastra hacia Yoshi hasta que ocupa la pantalla entera, escupiendo bolas de fuego y haciendo que el suelo se desmorone bajo los piecitos verdes del saurio. Una rivalidad eterna ha nacido.

HISTORIA DE LOS

1994 FUE UN año triste para muchos jugadores, ya que supuso la muerte oficial de los microcomputadores de 8 bits. Spectrum y Amstrad habían mordido ya el polvo, así que para el resto este año fue una cuesta abajo, incluidos Commodore 64 y BBC Micro, que sobrevivieron estoicamente unos meses más. Los desarrolladores exprimían hasta el último rastro de potencia de los antaño populares artefactos, con resultados tan sorprendentes como el *Lemmings* de C64, pero no era suficiente. Ambas máquinas plantaron cara a los 16 bits, pero fue en vano. Curiosamente, es posible que el C64 hubiera aguantado aún más: después de todo era una máquina técnicamente muy eficiente, y tenía el apoyo de los jugadores aunque luciera vetusta al lado del Amiga 500 o el CD32.

Por desgracia, el C64 fue barrido por la misma corriente asesina que había acabado con los más recientes CD32, Amiga 1200 y otras máquinas de Commodore: la propia muerte de la empresa. Aunque la compañía había tenido éxito con su máquina de 8 bits y con el Amiga 500, según la tecnología avanzaba más competidores aparecieron y fueron dejando desfasadas las máquinas de la casa. La llegada del Amiga 1200 y su poderoso chip AGA parecía ser el impulso que necesitaba Commodore, pero para entonces, Apple y los PC habían penetrado significativamente en el mercado. Conforme más y más desarrolladores se entregaron a estos sistemas, la fe de los consumidores comenzó a flaquear. También se ha dicho que la piratería tuvo un fuerte impacto en las máquinas, y todos conocemos a usuarios que apenas tenían juegos originales en sus inmensas librerías de títulos.

Fue el CD32 el que salvó a Commodore de la bancarrota. Lanzado en septiembre de 1993, se convirtió en una máquina muy popular, vendiendo más unidades que cualquier máquina con CD-ROM lanzada ese año. Desafortunadamente, no fue suficiente para detener la caída de Commodore, que se declaró en bancarrota el 29 de abril de 1994. La marca continúa viva, sin embargo, gracias a Commodore USA, fundada en 2010 y que ha lanzado el Commodore OS, un sistema operativo basado en Linux.

Y si las cosas iban mal para Commodore, en el lado opuesto del espectro se situaba Nintendo, que proclamaba que 1994 estaba

HOY REV

19

Ridge Racer de Namco fue título de lanzamiento de la PlayStation de Sony, y uno de los juegos más populares en sus primeros pasos.

El género de la acción en primera persona continuó arrasando en 1994 gracias a juegos como *Doom 2* y el excelente *System Shock* de Looking Glass Studios.

Earthworm Jim supuso un gran éxito para Shiny Entertainment. Creado por Doug TenNapel, fue lanzado en un cartucho de 24 MB, necesario a causa de las animaciones.

Después de 12 largos años, el Commodore 64 dejó de fabricarse. Aún nos preguntamos si hubiera sobrevivido más si lo hubiersa hecho también la compañía.

VIDEOJUEGOS

destinado a convertirse en el 'Año del cartucho'. Era fácil entender el optimismo de Nintendo. A pesar de andar ligeramente por detrás de Mega Drive en 1994, iba cogiendo carrerilla, y acabaría ganando la guerra de las consolas de 16 bits. La Game Boy continuaba siendo un éxito, y en 1994 introdujo el dispositivo Super Game Boy, que permitía jugar cartuchos de Game Boy en la SNES, así como las primeras pistas acerca del Project Reality (que acabaría convirtiéndose en la N64). Desafiantemente ajena al mercado del CD-ROM, sus noticias sobre Project Reality iban generando una notable expectación, que llegó al punto de hacer que algunas revistas aseguraran que los gráficos de la nueva máquina serían comparables al CGI visto en *Jurassic Park*, que había salido el año anterior y también se beneficiaba del músculo tecnológico de Silicon Graphics. Por supuesto, la decepción fue inevitable el año siguiente cuando se mostró el poder gráfico real de Nintendo 64.



■ Originariamente lanzado en 1993, el juego de Sega se convirtió en título de lanzamiento para su Saturn. El port no era perfecto, pero sirvió para vender consolas.

■ *Warcraft: Orcs & Humans* fue el tercer juego de la recién nacida Blizzard Entertainment, y era un RTS muy entretenido. La franquicia acabaría convirtiéndose en una de las mayores del sector.

■ La consola de Sony llegó tarde a la fiesta, y no aterrizó en las tiendas hasta diciembre de 1994. Su impacto en la industria, sin embargo, sería absolutamente monstruoso.

■■■ Nintendo no era el único desarrollador que preparaba nuevo hardware, ya que la mayoría de sus competidores lanzaron máquinas en 1994 con grados muy distintos de éxito. Bandai presentó su decepcionante Playdia, que tenía un catálogo de solo 33 juegos y fue cancelada en 1996, mientras que tanto NEC como SNK probaron suerte con los sistemas basados en CD-ROM. La PC-FX de NEC fue lanzada en Japón, y no le fue mucho mejor que a Bandai (62 juegos, cancelación en 1998), mientras que SNK lanzó una versión en CD de su Neo Geo. Aunque tenía algunos juegos excelentes en catálogo, incluyendo títulos salidos de las franquicias *The King Of Fighters* o *Metal Slug*, fracasó por sus interminables periodos de carga y lo poco fiable de su unidad de disco.

ISAMOS 94

Sega también intentaba que su negocio creciera lanzando un canal de televisión en Estados Unidos que ofrecía juegos de Mega Drive a través de suscripción mediante el desdichado dispositivo 32X para Mega Drive, así como la versión portátil de su consola de 16 bits, Nomad. Noviembre también vio el lanzamiento de su Saturn, una consola de 32 bits que Sega esperaba que la confirmara como empresa número uno en venta de consolas. Acompañada del vendeconsolas *Virtua Fighter*, el sistema logró colocar 170.000 unidades en su primer día en el mercado.

El éxito de Sega parecía asegurado, sobre todo cuando Project Reality era solo un rumor y su otro rival, Sony, ni siquiera había lanzado su primera consola. Esa máquina, la Playstation, llegó dos semanas después, en diciembre de 1994, y como veremos el mes que viene, lo cambió todo...

DESARROLLADOR del AÑO
Cliff Bleszinski

■ Hoy día es complicado leer una revista de videojuegos sin encontrar referencias al carismático jefazo de Epic. La historia era distinta en 1994, cuando Bleszinski era relativamente desconocido. Comenzó su carrera en 1992 con *The Palace Of Deceit: The Dragon's Plight* y rápidamente consiguió un trabajo en Epic MegaGames (como se llamaba entonces), donde comenzó a trabajar en *Dare To Dream Volume One: In The Darkened Room*, de 1993. Su primer proyecto eminentemente propio fue el excelente plataformas *Jazz Jackrabbit*, la respuesta pecera de Bleszinski a *Sonic The Hedgehog*, del que era un gran fan. Sería interesante que en algún momento reutilizara al conejo que le dio la fama.



PARTIDA EXTRA: **1994**

SUPER METROID

Cada mes seleccionamos uno de los juegos más interesantes del año que estamos revisando... Este mes, recordamos la aventura más atmosférica de Nintendo.

INCLUSO HOY, 18 años después de su debut, *Super Metroid* disfruta de una atmósfera que no se puede comparar con casi ningún otro juego de Super Nintendo. Dirigido por Makoto Sakamoto bajo la atenta supervisión de un veterano Gunpei Yokoi, *Super Metroid* es un título interesante porque, más que llevar al género hacia nuevas direcciones, lo que hace es cimentar lo que el género era hasta ese momento.

Un estilo que prácticamente había nacido con el primer *Metroid*, que aunque no era técnicamente el primer juego de tipo Metroidvania, desde luego sí fue uno de los más influyentes. Sakamoto había trabajado en él y conocía su popularidad, así que su propósito era aprovecharse de esa aceptación y proponer algo nuevo.

La respuesta, como comentábamos, fue la atmósfera. A paletadas. La estructura de *Super Metroid* es immensa, con un diseño de niveles maravilloso y áreas inteligentemente dispuestas para hacerte creer que estás explorando un mundo alien. Y aunque *Super Metroid* raramente tiraba de cinemáticas y apenas tenía diálogos, es posiblemente uno de los juegos más cinematográficos de la era de los 16 bits. Mientras que los títulos de PC y Amiga experimentaban alegremente con la tecnología FMV para imitar los éxitos fílmicos de la época, Sakamoto se dio cuenta de que menos es más, y usó un diseño de audio minimalista y atmosféricos encuentros con jefes para crear una aventura épica. Un truco que Shigeru Miyamoto también emplearía, años más tarde, con *Starfox 64*.

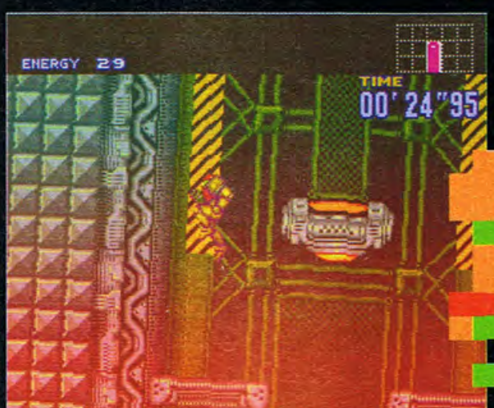
POSIBLEMENTE, UNO DE LOS JUEGOS MÁS CINEMATOGRÁFICOS DE LOS 16 BITS

Un cuidadoso refinamiento fue otra de las claves del éxito de esta ambiciosa secuela de Sakamoto. Muchas de las armas y habilidades, así como los lugares que aparecían en el juego habían sido usados y explorados ocho años antes en el primer *Metroid*. Sakamoto hizo esto a propósito, para que el juego resultara familiar a los jugadores que regresaban al universo de Samus. Pero a pesar de que Sakamoto revisitó ciertos aspectos del clásico de los 8 bits, lo cierto es que también añadió una buena cantidad de ideas nuevas, suficientes para no tener que avergonzarse en absoluto de su condición de secuela, como la posibilidad de disparar en cualquier dirección mientras Samus corre, su habilidad para disparar mientras retrocede o la aparición del gancho que le permite balancearse.

Super Metroid, como *Doom*, demostró que no es necesario hacer las cosas primero. Basta con hacerlas bien.



Te toparás con algunos jefes finales épicos en *Super Metroid*, muchos de los cuales son tan imponentes como duros de pelar.



El juego arranca con la huida de una estación espacial que se viene abajo, y a partir de ahí la tensión no cesa.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ EL ÉXITO DE *Super Metroid* generó numerosos clones para sistemas muy variados. La serie de Konami *Castlevania* es uno de los ejemplos más notables, con *Symphony Of The Night* planteando una fórmula que perviviría durante años en la franquicia (particularmente, en portátiles como GBA y DS). Juegos indis como *VVVVVV* o *Cave Story* también comparten ADN con *Super Metroid*, y éxitos actuales como *Arkham Asylum* se aseguran de que no puedes acceder a determinadas áreas de su mapeado sin tener el equipo adecuado.

Y luego, por supuesto, está la propia franquicia *Metroid*. Aunque no tuvo entrega en N64, la serie recibió una magnífica actualización en GameCube con *Metroid Prime*. Varias secuelas de *Prime* la siguieron, y Nintendo también lanzó dos juegos para GBA (incluyendo un reboot del *Metroid* original). El reciente *Metroid: Other M* es lo más cerca que ha estado la serie de tener un remake del clásico de SNES.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

EARTHWORM JIM

■ SHINY ENTERTAINMENT consiguió un éxito extraordinario con este despiporrante plataformas protagonizado por un anélido dueño de un traje espacial que le da poderes. Variado y con un diseño de niveles soberbio, su devoción por la chorrada pura iba bien acompañada de excelentes animaciones.

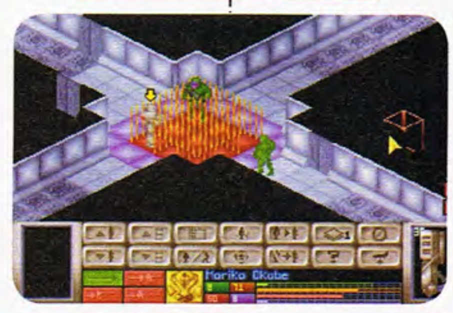


SENSIBLE WORLD OF SOCCER



■ A PESAR de que la primera entrega tenía bugs muy molestos, esta secuela de *Sensi* se convirtió en un éxito crítico sin precedentes. A sus más de 27.000 jugadores se sumaban controles mejorados y un ridículamente profundo modo carrera. Se define con pocas palabras: uno de los mejores juegos de fútbol jamás programados.

UFO: ENEMY UNKNOWN



■ JULIAN GOLLOP fue el rey indiscutible de los juegos de estrategia en 8 bits. Su primera franquicia para PC fue igual de buena, y brilló con nuevas ideas, dos distintivos puntos de vista y una historia extremadamente inmersiva. No es de extrañar que el remake de Firaxis haya generado tanta expectación.

DONKEY KONG COUNTRY



■ EL PRIMER *Donkey Kong* de Rare era tan impresionante que muchos creyeron que corría en la (aún sin nombre) N64 cuando se vieron imágenes en las ferias de rigor. Un plataformas muy duro, pero también muy disfrutable, lleno de encanto y humor, y con una banda sonora impresionante. Un auténtico clásico del género.

SONIC & KNUCKLES



■ ESTE INTERESANTE experimento iba a ser originalmente parte de *Sonic 3*, pero se independizó para que el tercer Sonic llegara a su fecha de lanzamiento. Lanzado diez meses después, contaba con Knuckles como personaje jugable, así como una tecnología que permitía extraer contenido extra de los tres *Sonic* de Mega Drive.

AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle

FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: NES
Año: 1989
Compañía: Tengen
Desarrollador: Tengen



LANZAMIENTO ORIGINAL **Placa:** Atari System 2 **Año:** 1984 **Compañía:** Atari Games **Desarrollador:** Atari Games

LANZADO EN 1988 y concebido originariamente como un juego de carreras con kayaks antes de un radical lavado de cara, *Toobin'* mostraba a dos petrimetes que arriesgaban su vida remontando unas embravecidas aguas a bordo de un par de flotadores, compitiendo para ver quién llegaba antes a un fiestón en la playa.

Con unas cuantas similitudes con el clásico de Atari *Paperboy*, el juego rápidamente se hizo popular como tragamonedas de alta categoría. Pero donde encontraba su auténtico sentido era en la competición contra amigos gracias a su ingenioso modo versus y un frenético esquema de control.

En la máquina original, los botones estaban dispuestos en círculo, representando la forma de un flotador y que los jugadores tenían que machacar sin piedad para hacer girar el rudimentario vehículo de goma e ir pasando por los puntos de control. A primera vista puede parecer extraño, pero una vez en harina, encajaba completamente con el estilo del juego y generaba enloquecidas carreras entre los jugadores.

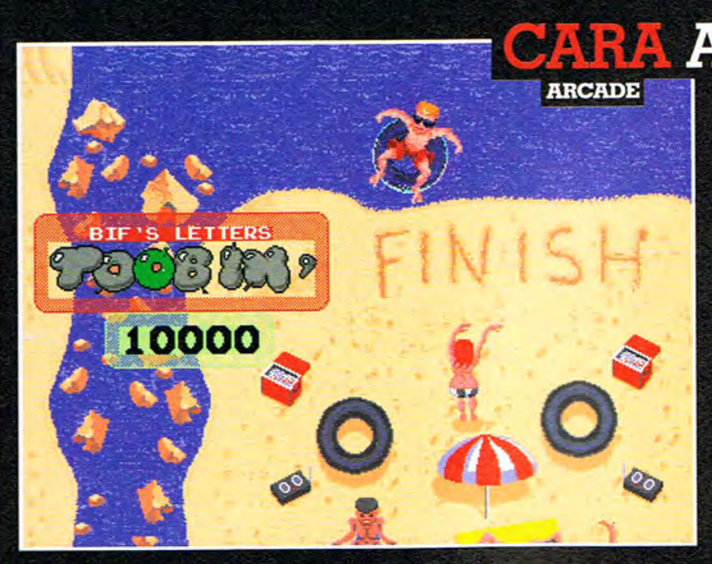
Toobin' fue portado a un puñado de sistemas domésticos, y casi todos fracasaron a la hora de capturar el frenético espíritu del juego. La peor conversión fue un desinflado horror para NES responsabilidad de Tengen, que mutiló todos los elementos que había popularizado el original.

Mientras que la recreativa tenía un aspecto brillante y vívido, la conversión perdía casi toda la atmósfera playera. Casi todos los obstáculos y el frenesí de los circuitos originales desaparecían en la conversión, convirtiendo el río salvaje de la máquina en un río más bien pocho. Hasta la fiesta playera al llegar a la meta desaparecía, sustituidas por unos absurdos remolinos, lo que no tiene ni pies ni cabeza: ¿esquivas un montón de peligros para llegar a uno nuevo?

Si todo ello no era suficiente para soliviantar a los fans, Tengen metió aún más la pata al no incluir un modo para dos jugadores simultáneo. En su lugar, los participantes en la competición lo hacían por turnos. Hasta estropearon el sistema de control, impidiendo que los flotadores giraran y dando a los jugadores en su lugar un movimiento en ocho direcciones, en una decisión que le hizo unas buenas ahogadillas al original.

CARA A CARA

ARCADE



NES







LA DEBACLE

1 Tú míralo. El original rebosaba color y enemigos imaginativos, y esta versión tiene la brillantez de un guion de Hostal Royal Manzanares. Los niveles se parecen demasiado entre sí por la reutilización de fondos. Si no fuera por el cansino sprite del dinosaurio, los circuitos Jurassic y Okefenokee serían idénticos.

2 Los controles del original eran estupendos: tenías cuatro botones para rotar y controlar el flotador, y otro para lanzar latas. Aquí el control es a prueba de idiotas: en NES funciona como un shooter vertical, con los botones A y B lanzando latas en ángulos fijos. Le quita un montón de encanto al juego.

3 Lo más vomitivo de esta conversión es que carece de un modo competitivo en pantalla partida. Pregunta a cualquier fan del juego original y te dirá que es como jugar a una versión doméstica de *Mortal Kombat* sin los fatalities, o a *Virtual Fighter 2* sin poder escoger al maestro borracho.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: **ZX Spectrum** Año: **1989** Comp.: **Domark** Desarrollador: **Krisalis Soft.**



El port para Spectrum de Krisalis Software es soberbio, y muy superior al de NES. Los gráficos están llenos de detalles y el sistema de control es más que aceptable. Posiblemente es uno de los ports para Spectrum más impresionantes técnicamente que hemos visto.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección



DETALLES

PLATAFORMA: Mega Drive
AÑO: 1994
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sega
ESPERA PAGAR: + de 500 Euros



PRUEBA A: Este es uno de los juegos de Mega Drive PAL más raros. Solo se conocen unas cuantas copias.



PRUEBA B: La reedición en la serie Classic se puede encontrar por unos 15 euros. El original, 30 veces más caro.



PRUEBA C: La copia de Russell está completa y en buenas condiciones. 500 mortadelos puede costar.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 BLUE BOX VERSION

Si quieres que games™ hable de ti y de alguno de tus tesoritos en El Rincón del Coleccionista, escríbenos a games@grupozeta.es

¿POR QUÉ?

AUNQUE ES sencillo encontrar copias de *World Championship Soccer 2* en Estados Unidos, donde el juego se vende por unos pocos dólares, la primera edición PAL de Mega Drive del juego se considera uno de los títulos más raros de la consola, lo que es sorprendente, ya que hay dos versiones diferentes del juego. Por un lado, la versión de la serie SEGA Classic Collection, que es bastante fácil de encontrar, y puede ser comprada por unos 15 euros. Por otro, la mucho más rara versión de caja azul que traemos este mes.

Lanzado en pequeñas cantidades y pasando por debajo del radar en su estreno, las copias de caja azul del juego raramente aparecen en webs de subastas y demás sitios de intercambio, y en las raras ocasiones en las que lo hacen a menudo alcanzan cifras de venta de varios cientos de euros.

Aunque quizás lo más extravagante del título sea la decisión de Sega de lanzarlo en su serie Mega Drive Classic Collection: un sello destinado a relanzamientos que uno podría asumir que está reservado para títulos que vendieron bien en su momento. Y cuando piensas en lo complicado que es encontrar una copia del juego en su caja azul te das cuenta de que no debió ser precisamente un superéxito.





¿Y EL JUEGO?

DESAFORTUNADAMENTE, EL juego de fútbol más cotizado para Mega Drive no es también el mejor. Aunque las opciones y los menús de *World Championship Soccer 2* tienen un sabor muy *FIFA*, las similitudes acaban ahí. El juego de Sega opta por una perspectiva lateral más propia de una recreativa, y no está tan pulido. Los jugadores no se pasan la pelota con fluidez y la cantidad de movimientos que tienen a su disposición no es tampoco demasiado elevado.

La presentación general del juego también es bastante pobre, con todos los jugadores hechos por el mismo sprite, una especie de paleto con mullet que parece un personaje de *Padres Forzosos*. *WCS2* también tenía una de las bandas sonoras más estrafalarias que hemos oído en un juego deportivo, y posiblemente es el único juego de fútbol que no tiene un reloj que marque cuánto le queda al partido. Para saber cuánto tiempo resta hay que pausar la acción. Que sepas que puedes estar todo el tiempo que quieras preparando córners, penaltis o faltas, porque el cronómetro solo corre con el balón en juego. Desde luego, no se puede negar que es uno de los juegos de fútbol más raros con los que nos hemos topado.



DATO!

Otros juegos de Mega Drive que aparecieron en Classic Collection fueron *Cool Spot*, *Shinobi III*, *Home Alone* y *World Of Illusion*.



TENGO UNO

Nombre: **Russell Piper**
Ocupación: **Gestor de riesgos**

¿Qué te resulta atractivo de World Champion Soccer 2 y la Mega Drive como coleccionista?
Colecciono juegos de Mega Drive desde que era crío: fue mi primer sistema. Pedí una Master System por Navidad, y recuerdo abrir el paquete y pensar "¿Qué demonios es esto?". Era una Mega Drive. Ni sabía que existía, me quedé flipado. Compré este juego porque lo necesitaba para completar mi colección.

¿Dónde lo conseguiste?
Me gustaría decir que en unos saldos por veinte céntimos, pero como tantos juegos raros hoy día, lo encontré en el maldito eBay. Lo compré a un vendedor húngaro hace cosa de un año.

¿En qué condición estaba y cuánto pagaste por él?
El cartucho, la caja y el manual están en perfectas condiciones. Pagué 500 libras por él y es un tema que aún me recuerda mi mujer para hacerme sufrir (curioso viniendo de alguien que tiene suficientes bolsos de diseño como para hacer que Naomi Campbell se ponga celosa).

¿Has jugado al cartucho? ¿Qué te parece?
Sí, lo he jugado. Comparado con otros títulos de fútbol en Mega Drive es bastante flojo. Títulos como Sensible Soccer o World Cup Italia 90 son mucho mejores.

Finalmente, ¿considerarías vender el cartucho en algún momento o es para ti para siempre?
Veo mi colección como una inversión. Tengo dos hijos, de cinco y tres años de edad, y mi intención es venderlo todo dentro de 12 o 15 años para pagarles la universidad.





La Guía RETRO de... Panzer Dragoon

Si Panzer Dragoon fuera tu hijo, ahora lo estarías preparando para mandarlo a la universidad. Según se acerca a su 17 aniversario, miramos atrás y hablamos de su influencia con el director de la serie, Yukio Futatsugi, y de qué tenía la saga para cautivar a tantos fans...

1995 – Panzer Dragoon

■ AUNQUE POSEÍA UN inconfundible parecido con el arcade clásico de Sega AM2, *Space Harrier*, el primer juego de Team Andromeda para Sega Saturn, *Panzer Dragoon*, se convirtió en el vendeconsolas por excelencia del sistema desde su lanzamiento en 1995. Olvida definitivamente huecos ports de recreativa por los que fue originariamente conocida la Saturn: *Panzer* no se parecía a ningún otro juego de la época. Alzando el vuelo hasta lo más alto, el *Panzer* original exhibió una imaginería única, con una banda sonora orquestal cinematográfica, interludios animados evocadores y una historia que desarrollaba el tema de David y Goliath para un público deseoso de dejar atrás la era de los 16 bits gracias al formato CD con el que Saturn se proveía de audio e imágenes digitales. Aunque los shooters sobre raíles son breves por definición, el dragón azul de Team Andromeda llevó a los jugadores por un sofisticado tour audiovisual que mostraba qué podía hacer el sistema gracias a múltiples golosinas gráficas.

El productor de la serie, Yukio Futatsugi, nos cuenta cómo sucedió.

"Cuando comencé a hacer *Panzer Dragoon*, la orden de Sega era hacer un shooter en 3D. Sega tenía que lanzar juegos de todos los géneros para Saturn porque tenía poco apoyo de las third-parties, así que programábamos deportes, carreras, shooters, RPG... Pero no había un shooter en 3D así que *Panzer* empezó conmigo y Manabu Kusunoki, el director de arte, preguntándonos: en vez de un objeto como un reactor o una nave espacial, ¿qué querría pilotar la gente?

Al final se decidió que, en vez de aviones de combate o naves, el jugador pilotaría un dragón, porque en 3D eso podía dar pie a animaciones más espectaculares que un vehículo u objeto inanimado. Y con el hardware de la Sega Saturn aún en desarrollo, Futatsugi y Kusunoki tenían apenas unos meses para configurar el estilo visual y la mitología del mundo de *Panzer*.

Uno de sus elementos definitorios era el diseño visual azul, blanco y acorazado del reptil protagonista, alejado del estilo medieval y rolero a lo *D&D*,

El retraso de Saturn dio a Team Andromeda varios meses para preparar Panzer Dragoon.

y que referenciaba a la ciencia-ficción postmoderna y elegante que estaba de moda en Japón por la época: una caracterizada también por civilizaciones en ruinas y una humanidad hecha trizas y luchando por la supervivencia. "Decidimos que las armaduras del mundo y las ruinas de *Panzer Dragoon* serían blancas. Los dragones llevarían armaduras blancas, las naves del Imperio estaban cubiertas con un revestimiento blanco, las ruinas tienen restos de ese color. Eso lo decidimos a lo largo de los tres mess que estuvimos diseñando antes de que comenzara el desarrollo."

A primera vista podría pensarse que las mayores influencias del mundo poligonal de *Panzer* fue algo de *Nausicaä* o *Gundam* por aquí, algo del *Laputa* de Ghibli por allá, pero la principal influencia vino de una vieja novela de ciencia-ficción que Futatsugi leyó en el colegio. "La principal influencia fue un relato de ciencia-ficción llamado *En el lento morir de la tierra (The Long Afternoon Of Earth)*, de Brian Aldiss, un libro que tuve en Primaria. En él, la Tierra había comenzado a morir porque el Sol estaba agonizando también, y la rotación del planeta se había detenido. Un lado del planeta siempre era caluroso, el otro estaba helado, y la vida terrestre casi se había extinguido. Era un tema muy popular en la ciencia-ficción y animación japonesa de la época."

El sistema de crecimiento de Zwei dio variedad y anticipó Panzer Dragoon Saga.

Otro elemento que llama la atención es la banda sonora orquestal del juego. La composición comenzó después de que el juego estuviera acabado, al estilo de una película de Hollywood. "*Panzer Dragoon* es un shooter sobre raíles, y la velocidad del jugador es constante a lo largo de todo el juego," nos cuenta. "Así que podíamos usar música compuesta específicamente para cada nivel. En las películas, ruedan y preparan los efectos primero, y entonces el compositor hace la música de acuerdo con las imágenes. Yo quería hacerlo también de esa manera. En el pasado, la música de los videojuegos era simplemente una melodía de fondo, así que le pedí a los compositores que se esperaran a tener los niveles acabados y la compusieran de acuerdo a lo que iba sucediendo en el juego."

El detalle que dio cohesión al concepto de *Panzer* fue el nombre. Fue idea de Futatsugi buscar una palabra alemana (y que se acentuó con la secuela). Buscando un toque militar ('Panzer' en alemán significa 'tanque'), el joven Futatsugi sacó de la serie así de todos los horribles clichés de la fantasía heroica gracias al sonido áspero y contundente de la lengua alemana. "Sí, fue idea mía. A los fans japoneses les gusta mucho el alemán porque tiene una sonoridad muy particular."

Sega necesitaba producir juegos de todos los géneros porque no tenía apoyo de third-parties

Llevó tres años desarrollar Panzer Dragoon Saga, *el juego más ambicioso de Saturn.*



1995 – Panzer Dragoon R-Zone



SI FUISTE UNO de los desafortunados poseedores del desastroso sistema portátil de Tiger R-Zone, puede que recuerdes *Panzer Dragoon R-Zone*; una licencia en formato cartucho con muy pocos parecidos con el *Panzer Dragoon* que todos conocemos y adoramos. Era tan malo, que mejor olvidarlo. ¡Next!

1996 – Panzer Dragoon Zwei



CUANDO EL DURO trabajo de construir la mitología, crear las herramientas técnicas y diseñar el sistema básico de juego estaba completo, Team Andromeda comenzó a trabajar de inmediato en la secuela de *Panzer*. De hecho, no solo empezaron a trabajar en lo que acabaría siendo *Panzer Dragoon Zwei*, sino que gracias al apoyo del jefe de Futatsugi, Yoji Ishii, Team Andromeda comenzó simultáneamente con *Panzer Dragoon Saga*

El inmenso poder de la Saturn para las 2D propició los estupendos escenarios infinitos

(una técnica para mejorar el rendimiento en la producción de secuelas que no se había hecho nunca en el desarrollo de videojuegos, y que Hollywood acabaría adoptando para rodar segundas y terceras partes del tirón para ahorrar costes).

Para *Panzer Dragoon Zwei* ('Zwei' es 'dos' en alemán), Team Andromeda escuchó las opiniones de los fans a través de las divisiones internacionales de Sega. Para ser honestos, y siendo el *Panzer Dragoon* original completamente memorable, lo cierto es que *Zwei* lo sobrepasa en casi todos los aspectos (quizás la banda sonora sea algo menos intensa y emotiva). Visualmente, el juego añadió mejores texturas, modelos 3D más suaves, animaciones más fluidas y un sistema de cámaras mejorado. En cuanto al sistema de juego, *Zwei* tenía una curva de aprendizaje más suave, rutas que se bifurcaban (!), un sistema de evolución de dragones (!!) y, lo mejor de todo, la Caja de Pandora (!!!), un menú desbloqueable al acabar el juego que contenía una panoplia de extras ('omake' en japonés) y contenido de todo tipo, desde cheats a vídeos. Pero lo más impactante de *Panzer Dragoon Zwei* (que en realidad era precuela, no secuela) es que empiezas el juego a pie; específicamente, tu dragón es el que va a pie.

Diseñado para que el jugador se acerque emocionalmente a su compañero reptiliano, el capítulo inicial de *Zwei* muestra al jugador montando a un dragón joven cuyas alas aún no son lo suficientemente fuertes como para volar. Según el nivel avanza, es difícil no experimentar una especie de instinto paternal con el que te vas preocupando más y más por la seguridad del cachorro. Esto se expresa mucho mejor en la cinemática inicial, que revela una sociedad en la que los dragones son temidos y ajusticiados antes de alcanzar la edad madura. Este dragón en particular, sin embargo, obtiene una segunda oportunidad.

Futatsugi explica que "al principio, el dragón que controlas en *Zwei* solo puede correr, no volar. El segundo nivel es donde experimentas el vuelo. Con esta idea de no empezar volando, la primera vez que el dragón lo hace se convierte en el mejor momento del juego. Sin música, todo en silencio, solo el dragón volando."

Fue Sega of America la que sugirió que las rutas se bifurcaran. Fue una de las decisiones que el equipo tomó como respuesta a las críticas del primer juego acerca de que era muy corto y nada rejugable. Habiendo multiplicado exponecialmente la vida de *Zwei* con las bifurcaciones, Team Andromeda añadió un sistema que reflejaba los beneficios de las elecciones del jugador: el sistema de crecimiento.

BIFURCACIONES

CINCO JUEGOS CON EL DNA DE PANZER DRAGOON

Panzer Dragoon Genos



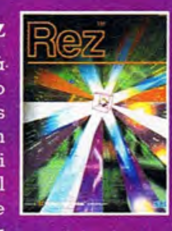
■ EN 2003, después del lanzamiento de *Orta*, una web alemana de fans de *Panzer Dragoon* 'filtró' un vídeo supuestamente capturado en una presentación interna de Sega. La combinación de atmosférica imaginería CGI, el tono serio y la abundancia de logos de Sega lo hacían bastante creíble y convenció a los fans de que era el trailer de la siguiente entrega de la serie *Panzer*. Pero era solo un hoax que sirvió para subrayar el triste hecho de que los fans tenían más interés en la serie que la propia Sega.

Panzer Dragoon AGES 2500 Vol. 27



■ PARTE DE la serie de Sega 'AGES' (¡Sega leído al revés, cuidadín!), que recreaba títulos clásicos de su catálogo, este relanzamiento del *Panzer Dragoon* original para PS2 añadía un montón de material extra y entrevistas. Es un buen juego que sumar a la colección de *Panzer* clásicos si es que te da mucho perezón conectar otra vez la Saturn.

Rez



■ AUNQUE NO está directamente relacionado con *Panzer Dragoon* más allá de la participación del diseñador Katsumi Yokota en ambos (el desarrollador United Game Artists también incluía a un par de ex-miembros de Team Andromeda entre sus filas), la influencia de *Panzer* en *Rez* está clara en la perspectiva en tercera persona, la posibilidad de fijar el blanco y el desarrollo sobre raíles. Aunque el productor de *Rez* Tetsuya Mizuguchi llegaría a declarar que *Panzer* no fue una influencia en su juego, el legado de los dragones de Sega (y el de *Space Harrier*) es evidente en esta macedonia de shooter y techno salvaje.

Phantom Dust



■ LO CREAS o no, este juego protagonizado por humanos ("Espers") con poderes psíquicos (y creado por el productor de *Panzer*, Yukio Futatsugi, mientras que dirigía la facción japonesa de Microsoft Game Studios) estuvo a punto de incluir la posibilidad de cabalgar criaturas como dragones gigantes, leones y serpientes. Sin embargo, como Microsoft había pedido a Sega que creara un nuevo *Panzer* para Xbox, Futatsugi decidió ir en otra dirección. Por cierto: el sistema de combate de *Phantom Dust* estaba influido por el *Goldeneye 007* de N64.

TEAM ANDROMEDA: ¿DÓNDE ESTÁN?

Yukio Futatsugi



■ EL PRODUCTOR de la serie pasó a trabajar con Microsoft Game Studios, creando *Phantom Dust* antes de abandonar tras unos años la compañía para montar su propio estudio, Grounding Inc., con el antiguo miembro de United Game Artist Mineko Okamura. Además de *Crimson Dragon*, el estudio ha hecho varios juegos para Nintendo.

Katsumi Yokota



■ DESPUÉS DE que Team Andromeda se separara, Yokota [diseñador principal y de personajes de *Panzer Dragoon Saga*] se unió al estudio de Sega United Game Artists, como director de arte en el universalmente aclamado *Rez*. Cuando UGA fue absorbido por el Sonic Team, Yokota dejó Seha junto al productor de *Rez*, Tetsuya Mizuguchi y el programador Osamu Kodera para formar Q Entertainment. Su primer juego fue el extraordinario *Lumines*.

Kentaro Yoshida



■ AUNQUE OTRO equipo distinto, Smilebit, se encargaría de *Panzer Dragoon Orta*, Yoshida fue uno de los miembros originales de Team Andromeda que trabajarían en este juego. Su trabajo posterior incluiría contribuciones en la serie *Ape Escape*, así como a algunos RPG de éxito de Xbox 360. Pero desde 2007 su principal trabajo ha sido la dirección de la serie *Pixeljunk* para Q-Games en Kyoto.

Manabu Kusunoki



■ EL DISEÑADOR de dragones y director artístico de *Panzer Dragoon* trabajaría después, como miembro de Artoon, en juegos como *Pinobee* o *Blinx The Time Sweeper*. Cuando Artoon, junto a los estudios Cavia y Feelplus, fueron absorbidos por una compañía madre, AQ Interactive, colaboraría con *Blue Dragon* y *The Last Story*. También creó el arte conceptual de *Crimson Dragon*.

Tomohiro Kondo

■ EL PRODUCTOR del primer juego y director de la secuela *Panzer Dragoon Zwei* es hoy miembro de Land Ho! (que desarrolló para la serie AGES 2500 el port de *Panzer Dragoon*), un estudio situado en Tokyo que ha programado, entre otras cosas, la subserie *We Cheer* de *Just Dance* y *Dragon Blade* para Wii. En *Crimson Dragon*, Kondo vuelve a un territorio familiar encargándose de las labores de diseñador jefe.



"Creo que el director de Drag-On Dragoon jugó mucho a Panzer Dragoon", dice Futatsugi.

Incluso con todo el material incluido en Zwei, Team Andromeda encontró la manera de añadir más.

"Pensamos que los jugadores querrían jugar más de una vez si descubrían que había varios modos de crecer," nos cuenta. "Daría la impresión de que el dragón era una criatura viva. En el caso del primer *Panzer Dragoon* podríamos haber puesto varios dragones, pero los jugadores no los habrían visto porque solo habrían jugado una partida. Pero con las rutas múltiples y el sistema de crecimiento de *Zwei*, creímos que la gente jugaría varias veces. Además, nos vino bien para los sistemas más propios de un RPG que desarrollamos en *Panzer Dragoon Saga*, en el que ya estábamos trabajando."

Además de las mejoras en cuanto a la mecánica, el juego tenía un motor gráfico renovado que potenció el concepto de base. El equipo le había pillado el punto a las posibilidades de la Saturn, envolviendo los personajes en texturas más ricas, mientras que los niveles ya no parecían desérticos (más bien al contrario: estaban saturados, como en la escena del jefe final en el bosque). Pero fue el nivel acuático el que dio al juego su momento de brillantez gráfica más recordado, con efectos que habrían sido imposibles en la PlayStation rival. Los otros beneficiados de esta tecnología fueron los escenarios, que conseguían desplegarse hasta el infinito sin esfuerzo.

Incluso con todo el material extra que contenía *Zwei*, Team Andromeda encontró la manera de sumar incluso más: Pandora's Box. Era una metafórica guinda en el pastel, idea del programador-jefe de *Panzer*, Junichi Sutou, que en su tiempo libre creó dragones desbloqueables, un modo a lo *Space Harrier*, disparos especiales, un sistema para jugar a doble velocidad y mucho más contenido. Y pensar que los jugadores de hoy se conforman con desbloquear unos cuantos logros... "Fue obra del programador-jefe, Sutou-san," dice Futatsugi. "Ahora tiene ese mismo cargo en Land Ho! [equipo de desarrollo que trabaja en *Crimson Dragon*], pero estuvo tanto en *Panzer Dragoon* como en *Zwei*. Siempre que tenía tiempo iba creando esta especie de extras, y cuando me llamó para que los viera, quise añadirlos al juego. Hicimos *Zwei* en diez u once meses, así que no pudimos ir planeando cómo meter todas estas cosas sobre la marcha, más allá del juego principal. Pero Team Andromeda hacía que muchas cosas sucedieran por puro instinto. Muchos equipos de desarrollo se sentarían y esperarían instrucciones, pero Andromeda tomaba la iniciativa y hacíamos las cosas que creíamos que serían divertidas y beneficiosas para el juego."

Un anime que influyó fue "Galleon, en el que se descubren robots del pasado", dice Futatsugi.



Visto con el paso del tiempo, *Panzer Dragoon Zwei* supone

claramente un modelo de eficiencia en el desarrollo, y debería ser recordado como un ejemplo de cajón de una de las mejores secuelas de la historia del medio: mejoró la experiencia de juego y le sumó una bienvenida rejugabilidad.

1996 – Panzer Dragoon Mini



■ SI CREES QUE *Panzer Dragoon Saga* tuvo una distribución excesivamente restringida, no es nada comparado con la rarísima entrega de Game Gear. Desarrollada por un equipo completamente distinto, *Panzer Dragoon Mini* fue un spin-off distribuido solo en Japón. Olvidable e inmanejable, e incluyendo una versión 'super-deformed' del dragón azul original, *Mini* es el primer (y único) juego de *Panzer* que incluye un dragón que no es montado por un humano. Solo para coleccionistas terminales.

1998 – Panzer Dragoon Saga



■ GRACIAS A LA desafortunada combinación de 1) ser un juego excelente, 2) producirse en cantidades muy limitadas y 3) hacerlo en el periodo final de vida de la Saturn, *Panzer Dragoon Saga*, el mejor RPG de la consola, fue un fracaso que solo ha visto crecer su prestigio en los últimos 14 años.



Futatsugi no trabajó en Panzer Dragoon Mini, así que no tiene nada que decir sobre él.

Considera de cuántas maneras podrías jugar, si quisieras, a *Final Fantasy IV*. Ahora considera lo mismo para *Panzer Dragoon Saga*. Solo puedes hacerlo de una manera: en la Sega Saturn. El juego no es difícil de encontrar en Japón, pero si quieres jugar a la versión en inglés prepárate para soltar unos cuantos billetes, porque salvo que tires de emulación, esa va a ser la única forma de que pruebes esta entrega de la serie.

En desarrollo durante tres años, el primero de ellos fue de mera preparación, en paralelo al desarrollo de *Zwei*. *Panzer Dragoon Saga* sumó un nuevo nombre durante este primer año a la cartera de genios que hicieron posible la franquicia: Katsumi Yokota, que crearía el maravilloso, memorable e icónico trabajo artístico que caracteriza al juego. Yokota, que acabaría trabajando unos años más tarde como director de arte de *Rez*, supuso un soplo de aire fresco para *Saga*. Pictórico, irreal... muchas palabras pueden usarse para describir los diseños que creó, en especial los de los dos personajes principales, Edge y Azel.

Pero aunque el diseño artístico estaba claramente en manos muy capaces, Futatsugi y su equipo tenían otros problemas: nadie de ellos había hecho antes un RPG. "Cuando terminé la historia de *Zwei*, comencé a trabajar en la de *Saga*, pero era muy complicada de crear" recuerda Futatsugi, "porque Sega no tenía desarrolladores internos de RPG, así que no sabíamos demasiado bien cómo hacerlos. Creo que fue el hecho de que ninguno de nosotros supiera hacer RPG demasiado bien lo que nos permitió crear nuestro propio *Panzer Dragoon RPG*, ya que teníamos una perspectiva fresca y no estábamos limitados por miedos o prejuicios. *Panzer Dragoon Saga* tenía voces reales, era un RPG en 3D totales, e hicimos todas las cinemáticas del juego usando los modelos de los personajes."

"Desde luego, no fue fácil de desarrollar. Como era nuestro primer RPG, no conocíamos los mejores métodos para contar la historia. Así que usamos escenas 3D con los modelos de los personajes en vez de el estilo habitual en el género de dibujos en 2D estáticos o con poca animación y cajas de texto. Pero no nos dimos cuenta de hasta qué punto esto nos iba a dificultar las cosas. Nadie en el equipo sabía la cantidad de trabajo que exigían las voces y



renderizar más de 90 minutos de escenas en 3D en tiempo real."

Las dificultades en el desarrollo hicieron que los costes se dispararan y la fecha prevista para el lanzamiento se sobrepasara por completo. Para cuando el juego llegó a las tiendas en 1988, la Saturn había sido enterrada por la Playstation de Sony, y la mayoría de las tiendas había recolocado los juegos, destinando el espacio reservado a Saturn a las novedades de N64 y Playstation. Eso llevó a que se tiraran pocas copias del juego, lo que hizo que fuera difícil comprarlo una vez fue lanzado.

Tampoco esperes que el juego llegue a la Consola Virtual. De acuerdo con Futatsugi, se produjo una lucha de poder entre los directivos de Sega, lo que combinado con los desmanes presupuestarios de *Saga* y las tibias cifras de ventas hicieron que la franquicia fuera puesta en reposo hasta su revitalización en Xbox. Nadie sabe qué sucedió con el código original, aunque se ha comentado que incluso puede haber sido tristemente extraviado en el transcurso de ese choque de ejecutivos.

Los dragones de Panzer Dragoon son como armas, y los de Crimson Dragon son más como aliens.

Sega no se dio cuenta en su momento, pero había creado una obra maestra del género RPG.

Es una pena, realmente, porque *Saga* responde a las expectativas creadas. Es un RPG distinto, de tono solitario, prácticamente opuesto al estilo *Chrono Cross* y sus docenas de personajes. En *Saga*, ves el mundo a través de los ojos de Edge, el protagonista, y después de Azel, que primero es su némesis y luego íntima amiga. El sistema de juego, que es un híbrido de batallas por turnos y en tiempo real (y completado con transformaciones de dragones que funcionan como una evolución del sistema de crecimiento de *Zwei*) era distinto a cualquier cosa que se hubiera visto en el género a finales de los noventa. Además, viajar por el juego a lomos del dragón era lo más molón del mundo.

Es cierto que la reputación de *Saga* puede haber crecido gracias a su condición de rareza, pero realmente es un juego especial que lleva a los jugadores por un viaje misterioso, evocativo y de cuatro discos. El beneficio de tener tan pocos personajes por los que preocuparse, en oposición al habitual séquito de compañeros, se revela con la sombría conclusión del juego. Sega no se dio cuenta en su día, pero inadvertidamente había creado una obra maestra del género.

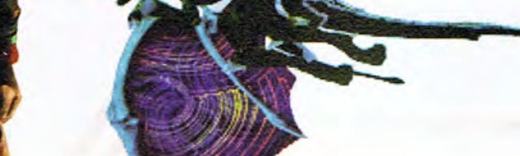
Una nota final de Futatsugi: "Muchos desarrolladores de *Panzer Dragoon* pasaron al equipo de *Shenmue*, y por eso *Shenmue* heredó nuestro sistema de cámaras".

2002 – Panzer Dragoon Orta



EL LANZAMIENTO DE una nueva consola suele considerarse el momento perfecto para crear nuevas franquicias o revitalizar las antiguas. Aunque el tiempo que pasó entre *Panzer Dragoon Saga* y *Panzer Dragoon Orta* no fue especialmente largo, el salto en materia visual parecía de años luz. Como Team Andrómeda se había separado un tiempo después del lanzamiento de *Saga*, *Orta* fue creado por uno de sus estudios internos, Smilebit. Transcurría años después de la conclusión de *Saga*, y en él, el

Con el Team Andromeda atomizado, es complicado que veamos un nuevo Panzer.





Orta del título (cuidado, spoiler) se revela como el hijo de Azel y Edge. Futatsugi, que no estuvo implicado en el desarrollo de *Orta*, dice que su intención con el final de *Saga*, en el que Edge moría y Azel iniciaba una búsqueda de su amigo y amante, era que Ezel realmente muriera y la búsqueda de Azel no fuera a ninguna parte. Pero como no se afirmaba explícitamente tal cosa, el equipo tras *Orta* aprovechó la oportunidad para crear un nuevo *Panzer Dragoon*, con características de juego de nueva generación.

Orta volvió al código del shooter sobre raíles de los dos primeros juegos de la serie. Y devolvió a la franquicia a un género que encontraba así una máquina en la que estar cómodo. En vez de tener que obrar milagros para que las 3D funcionaran en la Sega Saturn, Smilebit utilizó la potencia de la que entonces era la consola con el hardware más poderoso: la Xbox. No hubo que esforzarse demasiado para que la cosa quedara espectacular, no. Ahora todo luce majestuoso, e incluso hoy, los estupendos gráficos y el diseño de personajes no parecen haber envejecido. Para los fans hardcore de la saga *Panzer* fue una bendición contradictoria. Por una parte, era estupendo que la serie volviera, pero al mismo tiempo no lo hacía a manos de Team Andromeda. Y bonito como era, había algo que no era lo mismo. Como Guns N' Roses con el Axl Gordo como único miembro original. Pero el juego estaba bien hecho, tenía una buena curva de dificultad, al estilo del *Panzer* original, y poseía su propia Caja de Pandora llena de secretos (incluyendo el *Panzer Dragoon* original). *Orta* es una adición muy válida a la serie y sigue funcionando hoy día, pero por algún motivo le falta algo de chispa, ya que quizás, su acabado no fue tan revolucionario como lo fue el original.



Si te gustan los shooters sobre raíles, Panzer Dragoon es esencial.

Crimson Dragon 2

LA REENCARNACIÓN DE PANZER DRAGOON

■ AHORA QUE *Crimson Dragon* está acabado, una de las cosas más interesantes que nos contó Futatsugi es que quiere continuar el shooter para Kinect con una secuela que es, no os lo vais a creer... ¡un RPG! Hablando con él con más detalle, Futatsugi aclara que es solo una idea por el momento, pero que si pudiera hacerlo, sería un juego descargable en un mundo semi-abierto y con controles tradicionales. Al compararlo con *Panzer Dragoon Saga* dice que "tendría algunos puntos en común, pero *Panzer Dragoon Saga* tiene quince años ya. Por supuesto, no podemos hacer un RPG de mundo abierto con el presupuesto de un juego para Xbox Live, pero quiero hacer un juego que, aunque dé la impresión de transcurrir en un mundo abierto, tenga una historia muy controlada. Quiero combinar ambas cosas para hacer un *Crimson Dragon* RPG."

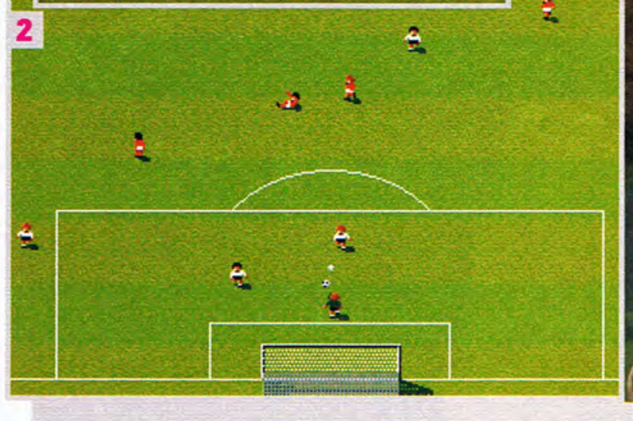
Ya que *Crimson Dragon* (el shooter) no se centra en un solo personaje, este *Crimson Dragon* RPG partiría de un enfoque restringido a un solo protagonista, como el Edge de *Saga*. "Como *Crimson Dragon* se diseñó enfocado al multijugador, no podíamos centrarnos en un solo personaje. Pero en *Crimson Dragon RPG* tendríamos un protagonista fuerte," dice Futatsugi. "Si hiciera un '*Crimson Dragon Saga*' lo conectaría con el final de *Crimson Dragon*. El shooter es solo el prólogo de una historia mayor. Así que si quieres ver un *Crimson Dragon* RPG, pilla el *Crimson Dragon* original para enterarte de la historia. Y si hago *Crimson Dragon* RPG, no creo que tenga batallas por turnos. Sería como el shooter, pero con elementos de RPG."

ESENCIALES

10 ESTUDIOS QUE ECHAMOS DE MENOS

■ Los estudios de desarrollo, como todo en la vida, van y vienen, y si hay una crisis de por medio, no resulta extraño que alguno cierre, aunque en muchos casos, simplemente detrás hay una compañía descontenta con las ventas o directamente tomando una mala decisión. Es una pena que nos hayamos acostumbrado a oír que tal estudio mítico ha cerrado. Por ello, nos ponemos el sombrero en el pecho y cantamos una elegía por los grandes que han caído.







1 2 3 4 5 6

Psygnosis
Origen: Reino Unido
Vida: 1984-2012

1 Cuando Sony chapó su estudio de Liverpool el mes pasado, nos rompió un poco el corazón. Psygnosis, que desarrollaba sus juegos y también los publicaba, fue el responsable de algunos de los juegos más importantes de todos los tiempos, entre ellos *Lemmings*, *Shadow Of The Beast* y *Destruction Derby*. Además, era un referente de talento. Sin su apoyo a DMA Design, por ejemplo, *Grand Theft Auto* quizá nunca habría existido. Mucho más que eso, sin ellos quizá la PlayStation no habría sido la misma. El kit de desarrollo de Psygnosis, que Sony compró y distribuyó entre otros estudios, permitió a muchos unirse a la fiesta. Y no hablamos de *Wipeout* porque nos ponemos a llorar sin parar.

Sensible Software
Origen: Reino Unido
Vida: 1986-1999

2 Más estudios británicos, que hay muchos y muy buenos. Este en concreto, es famoso por algo muy británico, el fútbol, o más bien por mofarse de él. Sensible Software se burló del deporte nacional con su genial saga *Sensible Soccer*, y les quedó sátira suficiente para lanzar luego un juego de guerra *Cannon Fodder*, que mezclaba la comedia, lo venerable y la acción con muy buen tino. Por supuesto, Sensible también son conocidos por su tremenda calidad y su catálogo, con cosas como *Wizball*, *Speedball 2* y el *Shoot-'Em-Up Construction Kit*. Nos duele pensar que un estudio con ideas así dejara de existir.

Hudson
Origen: Japón
Vida: 1973-2012

3 Más conocidos como "esos tíos que hacían los *Bomberman*" (probablemente el mejor juego para jugar con cuatro amigos mamados, aún a día de hoy), Hudson estuvo a puntito de dominar el mundo del videojuego con su alianza con NEC y el desarrollo de juegos para PC Engine. Pese al buen comienzo, la consola de Hudson no triunfó. Por suerte, no perdieron su talento para crear juegos puros, entre ellos otros cuantos *Bomberman*, la saga *Bonk*, *Bloody Roar* o *Star Soldier*. Estos juegos siguen vivos en el seno de Konami, pero el espíritu de Hudson marchó junto con su mítico y hace tiempo retirado jefe de diseño, Takahashi Meijin.

Ocean
Origen: Reino Unido
Vida: 1984-1998

4 Hace un tiempo, Ocean partía el bacalao en Reino Unido, con un montón de asociados importantes, que ahora mismo serían como EA o Activision. Poseía licencias para juegos sobre películas (ay, el *Batman*) y hacía conversiones de arcades al vuelo, todo con un buen sello de calidad. Para colmo, invertía en talento patrio, con obras maestras como *Head Over Heels* y *Wetrix*. Con catálogo de calidad y cantidad, Ocean recibía amor de todos sus consumidores. Ah, y tenían una pantalla de carga en Commodore 64 que lo petaba. Y os lo dice alguien que nació en 1989...

Clover Studio
Origen: Japón
Vida: 2004-2007

5 Nunca, Capcom, NUNCA te perdonaremos haber cerrado Clover. Con cada juegazo de Platinum Games que lanzan, el mundo te manda un mensajito recordándote esa cagada abismal. Porque despreciaste a unos genios, a los últimos que te quedaban, esos que daban un toque especial y único a todo lo que tocaban. Ahora, cuando todo el mundo recuerda *God Hand*, *Okami* y *Viewtiful Joe* y llora en silencio porque no volverán a ver nada más de ellos, se acuerdan de *Bayonetta*, y se regocijan porque ese espíritu sigue existiendo y creciendo. ¿Sabes? Quizás tú podrías haber hecho *Bayonetta*, Capcom. Pero no.



Working Designs
Origen: EEUU
Vida: 1986-2005

6 Aquí tenemos al perro verde del grupo. El estudio de Victor Ireland, Working Designs, no solo localizaba al inglés como nadie los JRPGs, sino que se animaron con la programación y hasta mejoraban los juegos con ediciones especiales, extras de coleccionista, etc. Eran también notablemente conocidos por su sentido del humor, que dividía a las audiencias pero que les daba una personalidad única. Ireland sigue trabajando en lo suyo en Gaijinworks y en MonkeyPaw Games, pero la labor de su estudio con los PSone Classic la echan muchos de menos.

Love-de-Lic
Origen: Japón
Vida: 1995-2000

7 Love-de-Lic es un estudio que no muchos conocerán, pero para eso está Google. A saber: solo hicieron tres juegos, ¡pero vaya juegos!. *Moon: Remix RPG Adventure* es un RPG en el que quedas atrapado en un mundo a lo *Dragon Quest*; en *UFO: A Day In The Life*, se observaba un bloque de apartamentos para descubrir aliens ocultos; y en *Lack Of Love*, una aventura sin textos, se evoluciona desde un organismo unicelular con la intención de salvar el mundo de un bulldozer robótico. Vamos, juegos que hoy no publicaría ni dios. Sus miembros se dispersaron en varios grupos y parieron niños bonitos como *Chibi-Robo!*, *Captain Rainbow*, *Contact* o *Little King's Story*.

Techno Soft
Origen: Japón
Vida: 1980-2001

8 En los años de los shoot-'em-up en 2D, Techno Soft estaba en la cima, gracias principalmente a su aclamada franquicia *Thunder Force*, que mezclaba un apartado gráfico sensacional, música cañera y suficiente variedad en lo jugable. Por desgracia, el estudio nunca se diversificó. Sus juegos de pinball solo ocupaban un pequeño nicho, mientras que uno de los primeros RTS de la historia, *Herzog Zwei*, estaba demasiado adelantado a su tiempo. Así, el equipo no supo seguir el ritmo de los tiempos y palmó. Sega intentó revivir su trabajo años después, en PS2 con *Thunder Force VI*, pero ya no era lo mismo.

Bullfrog
Origen: Reino Unido
Vida: 1987-2004

9 Mr. Hype, o Peter Molyneux, antes de irse de Microsfot y mucho antes de estar en 22Cans, se ganó su reputación con un estudio que no hacía más que producir juegos de PC increíbles y tremendamente innovadores: *Theme Park*, *Syndicate*, *Dungeon Keeper* y *Magic Carpet*. Como muchos de los estudios independientes de la época, Bullfrog fue fagocitado por EA, y aunque lanzaron nuevos juegos de sus IPs más reconocidas, gran parte de las ideas y de la pasión se fueron con Molyneux a Lionhead.

Bizarre Creations
Origen: Reino Unido
Vida: 1994-2011

10 Ya terminamos con los estudios británicos. Es una pena que un estudio tan brillante fuera adquirido por una gran empresa que no supo qué hacer con ellos. Juegos como *Metropolis Street Racer* y *Project Gotham Racing* demostraban que Bizarre dominaba los juegos de coches arcades y de simulación por igual. Con *Geometry Wars* reinventaron un género y pusieron lo arcade de nuevo en lo más alto. Con la secuela, volvieron a enseñar cómo se hacía un buen leaderboard On-line. Con *The Club* y *Blur* siguieron con su espíritu propio. Hacia su final, los desperdiciaron con juegos de James Bond. No tiene sentido.


Tan bonito que te comprarías un chalé en multipropiedad.





Cinco virtudes de Mists Of Pandaria

¿CREÍAS QUE TE HABÍAS LIBRADO DEL WOW? LO LLEVAS CLARO. SU ÚLTIMA EXPANSIÓN MUESTRA QUE TIENE TODAVÍA UN PAR DE ASES EN LA MANGA.

1 Pandaren

LO PEDIMOS y lo recibimos. La buena nueva es que Blizzard ha conseguido un cómodo equilibrio entre lo mono y lo duro. En nuestro viaje por Pandaria, los niños se lanzarán a nuestros pies alabando nuestras hazañas, comentando entre ellos que somos capaces de tirar un puente de una patada o que puedes controlar los mismísimos vientos que surcan el mundo. En *Mists Of Pandaria* todo es leyenda.

Luego están los sabios oráculos que ofrecen perlas de sabiduría que te guían tanto hacia la Alianza como a la Horda. Blizzard incluso ha metido un Pandaren marcado por la guerra, con apariencia de tipo duro, ojos profundos y furiosos y un montón de cicatrices y desfiguraciones por culpa de mortales combates.

Como raza, los Pandaren son ricos, una clase que encaja por naturaleza en el mundo de *Warcraft*. Te empujarán a leer hasta el último párrafo de su historia. Sin duda, se ha buscado complacer al fan, con detalles muy concretos que hacen que la apariencia de los Pandaren sea tal y como el fan la imagina. Cualquier fan soltará una sonrisa con *Mists Of Pandaria*.

INFORMACIÓN

FORMATO:
Mac, PC
COMPAÑÍA:
Blizzard
DESARROLLADORA:
Blizzard
ORIGEN:
EEUU

2 La isla de Pandaria

UNA RAZA puede ser todo lo épica que queramos, pero si no está situada en un ambiente igual de atractivo a la vista, nadie va a hacerle caso. Por fortuna, Pandaria es pura gloria.

Warcraft ha sorprendido a su audiencia con enormes panorámicas y una gran atención al detalle para tener siete años, el juego nunca se ha visto tan bonito.

Desde la Espesura Krasarang Wilds al Bosque de Jade, tus ojos no habrán visto nada similar en todo el juego.

Hay mucha magia y misticismo en torno a la isla de Pandaria, ya sea caminando sobre las aguas, tomando parte en entrenamientos o simplemente hablando con Shen-Zin Su, una tortuga gigante que flota. Sin duda, un gran homenaje a la Gran A'Tuin de Terry Pratchett y su *Mundodisco*.

Tras modificar su mundo y descomponerlo en un par de ocasiones, Blizzard ha reconocido que los jugadores sencillamente quieren explorar, y para ello han creado el más maravilloso lugar posible.

3 Peleas de mascotas

CUANDO LLEGAS al nivel 5, los diferentes entrenadores de mascotas repartidos por todo el mundo te enseñaran la habilidad de Combate de Mascotas, si es que tienes suficiente oro para pagarla. Podrás comprar también una mascota inicial y la habilidad de domar bestias salvajes para combatir con ellas.

Las mascotas comienzan con habilidades muy básicas, pero irán ganando niveles al derrotar criaturas, de manera que crecerán enormes y fuertes con nuevas habilidades en cada nivel.

A diferencia del resto de batallas en tiempo real de *WoW*, las batallas de mascotas van por turnos, haciéndolas más accesibles, familiares y, en definitiva, iguales a las de *Pokémon*.

Resulta interesante que el clima impacte sobre las batallas. Cuando es de noche, las mascotas ven peor y si hace sol, su salud máxima se ve incrementada un buen pico.

Este juego dentro del juego alarga muchas horas las partidas. Tanto si estás luchando con amigos o desconocidos, esta es la mejor novedad del juego en años y tiene mucho potencial. A saber hacia dónde lo lleva Blizzard en su próximo paso.

"Cualquier fan de WoW dibujará una sonrisa con Mists Of Pandaria"



Existen numerosas formas de aumentar tu chi.



La clase del monje es un añadido genial por sí mismo.

4 Modo desafío

¿CREÍAS QUE el modo heroico era lo más? Pues tus mazmorras favoritas van a complicarse aún más. El modo desafío añade una nueva dimensión a muchos lugares que ya has visitado mil veces, y por fin permite ir con más jugadores que quieran unirse a la fiesta de palos.

Los jugadores entran en la mazmorra con un equipo estándar y el objetivo reside en correr por ella lo más rápido posible, luchando con toda clase de enemigos por el camino. Está claro que Blizzard quiere recuperar a viejos jugadores aguerridos a a la vez que pica a los más novatos.

El tiempo que lleve completar cada cueva, así como la cantidad de puntos de bonis obtenidos, pondrán nota de bronce, plata u oro a la actuación de tu equipo.

En lugar de obtener botín por cada enemigo, la recompensa se obtiene al final de cada mazmorra, dependiendo de lo bien que lo hayamos hecho. También habrá una recompensa en forma de puntos de valor, monturas, títulos y equipo especial.

El modo Desafío es toda una novedad dentro del contenido extra de *World Of Warcraft*, con un toque muy interesante para todo el mundo. Es todo un acierto de *Mists Of Pandaria*.

5 El Monje

EL MONJE es una nueva clase, bien equilibrada en el juego y capaz de llevar a cabo un montón de roles, desde la cura al derribo. El núcleo de sus habilidades es el chi, que funciona en armonía con el maná y la energía, y es la clave de los ataques básicos del monje. Con la barra de chi a tope, el monje puede atacar con golpes letales y finales.

Los monjes van embutidos en armaduras de cuero, lo que los hace muy diestros y ágiles en la batalla. No son tan rápidos como los pícaros, pero tienen un buen equilibrio entre PVE y PVP.

Los monjes están a medio camino entre el druida y el pícaro en términos de daño y habilidades. Con sus incrementos de vida y sus reducciones de daño, son tanques bastante válidos, pero también son multitarea, con capacidad de cura contra ataques físicos o para los aliados.

Otra capacidad única que tiene es la armonización de armas, que permiten al monje hacerse a un arma mejor que nadie, aumentando el ataque que hacen, incluso si escogen armas dobles o armas que se agarran con dos manos.

Y sin duda, son un enemigo temible y a tener siempre en cuenta. 

MMO UPDATES

LAS ÚLTIMAS NOTICIAS EN EL MUNDO DEL JUEGO ONLINE

MARVEL HEROES APURA SU LANZAMIENTO CON UNA BETA CERRADA



Otro MMO free-to-play anda camino de ser lanzado, *Marvel Heroes*, que por fin tiene una beta cerrada. Comandados por uno de los creadores de *Diablo*, David Brevik, *Marvel Heroes* es un beat-em-up con adicción por los objetos, un sueño hecho realidad para los lectores de tebeos. Gazillion Entertainment ha dejado claro, en cambio, que esta beta cerrada no se aproxima todavía al producto final.

KICKSTARTEANDO LA NUEVA RACHA DE MMO



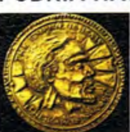
¿Quién no se lo esperaba? *Project: Gorgon*, concepto de varios veteranos de *Star Trek Online* y *EverQuest II*, ha aparecido en Kickstarter. Buscan 55.000 dólares en financiación. No han hablado del modelo de suscripción o si será gratuito, pero su intención es crear un "MMO moderno y profundo pero con un toque de la vieja escuela". ¿Qué?

MISTS OF PANDARIA DEMUESTRA QUE WOW NO ESTÁ MUERTO



Pese a toda la especulación, Blizzard ha mostrado sus cifras de venta iniciales de *Mists Of Pandaria*: 2.7 millones distribuidos en la primera semana, y sin incluir China. La compañía también ha anunciado que su base de usuarios suscriptores ha pasado los 10 millones. Así que no estaba muerto, estaba de parranda.

BETHESDA TIENE UN NUEVO ESTUDIO QUE PODRÍA HACER UN MMO



Bethesda ha establecido a Battlecry Studios en Austin, Texas, y contratado a Rich Vogel, un veterano de Bioware, clave en *The Old Republic* y parte de otros MMOs como *Star Wars Galaxies* y *Ultima Online*. Si el río suena...



Un MMO de proporciones épicas, dicen.



Por culpa del juego, ahora añoramos Aerofighters.







Los paisajes son... guau, vaya.

World Of Warplanes

LA COMBINACIÓN DE AVIONES DE GUERRA Y MMO ES TODO UN SUEÑO HECHO REALIDAD.

Primero fueron los tanques, ahora tocan los aviones. Wargaming.net está claro que quieren acercarse a todos los grupos demográficos, y con este último juego podrían dado en el clavo.

World Of Warplanes es la manera perfecta de que los fans de los simuladores de vuelo se metan de cabeza en el mundillo de los MMO. El juego incluye cualquier opción que puedan imaginar, le suma múltiples jugadores, es un MMO, leñe, y algunas mecánicas similares a las de *World Of Tanks*.

Al principio, todo se centra en moverse entre objetivos y disparar a estaciones fijas a modo de ejercicios de entrenamiento. Y una vez tu competencia como capitán de los cielos va aumentando, empezarás a verte las caras -las máscaras de oxígeno- con otros pilotos y lanzar Enola Gays en sus territorios. Todo normal. Al cumplir objetivos y obtener méritos, conseguirás puntos de experiencia y dinero dentro del juego para gastarlo en investigación y en mejorar tu flota en el hangar virtual del juego. Se pueden comprar diferentes tipos de aviones, como bombarderos pesados o naves más ligeras. Bajo estas directrices, los aviones cambian en tamaño y capacidades; puedes buscar aviones más duraderos u otros con mejor dispersión de munición. También se puede cambiar el tipo de bala que emplean, si bien estos detalles y otros elementos modificables aún deben confirmarse.

INFORMACIÓN

FORMATO: **PC**
COMPAÑÍA: **Wargaming.net**
DESARROLLADORA: **Wargaming.net**
ORIGEN: **Bielorrusia**
LANZAMIENTO: **Por determinar**
PRECIO: **Gratis**

/// *World Of Warplanes* recorre numerosos períodos históricos, empezando por los años treinta. El catálogo de naves cambia según el país e incluyen EEUU, Alemania o Rusia, por lo que los chalados del aeromodelismo estarán contentísimos.

El juego puede controlarse tranquilamente con ratón y teclado, aunque los puristas quizá prefieran la inmersión del joystick diseñado para estos menesteres, algo que *World Of Warplanes* comprende perfectamente. Permite, además, un modo simplificado y otro experto, por lo que los novatos no se verán tan superados por determinados detalles y pronto podrán probar el modo difícil.

La chicha del juego reside en las batallas aéreas, que duran cuarto de hora, y que se centran en derrotar a todos los miembros del equipo contrario, o acabar con sus bases en tierra. La experiencia se gana por avión abatido, por edificio tumbado, por no fallar tiros o por no recibir daños.

En todo caso, la elección del avión no es lo único que determina nuestra victoria. La meteorología tiene mucha importancia. Por ejemplo, si hay vientos extremos, el avión estará a merced de los mismos y hará la navegación casi imposible.

World Of Warplanes tiene clase. Sin duda, podrá derretir ordenadores si se juega al máximo, sobre todo si tenemos en cuenta que aún se encuentra en fase de desarrollo y ya se ve tan bien como se ve. Es uno de los MMO más bonitos que hemos visto.

Aún no se sabe nada sobre su lanzamiento oficial, pero teniendo en cuenta todo lo que piensa ofrecer, que tendrá una conexión con *World Of Tanks* y que incluirá posibilidad de montar clanes, es justo decir, sin obviar nuestras impresiones iniciales, que Wargaming.net apunta alto con su nuevo juego de guerra.

Las preguntas más necesarias a las personalidades del mundo del MMO



Chris Whiteside

Productor Jefe de ArenaNet

Guild Wars 2 ha sido un petardazo de éxito para NCsoft. En esta entrevista exclusiva, Chris Whiteside nos cuenta qué significa eso para el estudio, cómo va a evolucionar la marca y si los MMO de verdad pueden triunfar en consolas.

¿El éxito sin precedentes de *Guild Wars 2* ha sido una sorpresa?
Sobrepasamos las expectativas de la comunidad y nos encanta haber tenido un extra de ventas. Es bueno para los jugadores, es bueno para nosotros. Ahora, tenemos que trabajar por superarnos aún más.

¿Cómo de diferente será GW2 en seis meses y cómo será en un año desde ahora?
Para nosotros, *Guild Wars 2* es un mundo y una plataforma. Queremos evolucionar e innovar en lo que podamos, no solo hacer algo funcional. Pronto meteremos algunas novedades. ¡No hay paz para los impíos!

> Queremos evolucionar e innovar en lo que podamos, no solo hacer algo funcional. Pronto introduciremos algunas novedades.

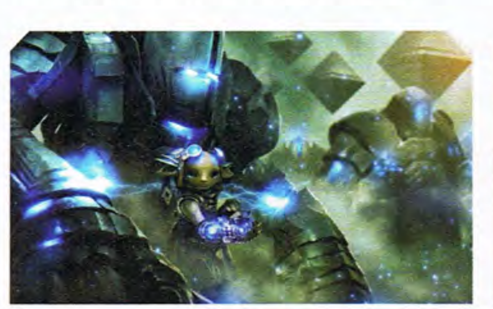
¿Cómo consideráis de importante el feedback de los fans en la dirección que tome el juego?
Necesitamos algo de sueño extra. Hemos aprendido al importancia de la seguridad y de desarrollo final. Hemos sudado sangre para solucionar todos los problemas de lanzamiento, siempre con un ojo en los comentarios de los usuarios.

¿Os arrepentís de decidir hacerlo free-to-play? ¿Creéis que es el futuro del modelo MMO?
El mercado está evolucionando en esa dirección, pero esa no es por lo que decidimos ser F2P. *Guild Wars 2* ofrece una situación positiva para todo el mundo, puesto que no hay obligación de jugar. Nos hemos concentrado en hacer el juego divertido y que la gente se enganche por eso. Creemos que es lo más justo para con la comunidad.

¿Cómo os mantenéis relevantes y atractivos en un mercado tan masificado?
Creemos estar ofreciendo algo a lo que todo el mundo quiere hincar el diente. Seguimos dando importancia a cada parte para hacerla relevante. Mientras que mantengamos nuestros pilares claves y sepamos nuestro camino a seguir, ¿quién sabe a dónde llegaremos?

¿Está este mercado resurgiendo o hundiéndose? ¿Cómo debería evolucionar?
Los MMO siguen teniendo una competencia brutal entre ellos. Últimamente, son las comunidades las que deciden su futuro, no existen mundos On-line sin personas que lo habiten. Estamos en una posición cómoda, pues estamos innovando y tirando para delante, pero todavía debemos discutir los detalles y los riesgos que existen. La próxima revolución estará ligada al hardware, a lo que juegas, a cómo accedes y cómo te introduces en ese mundo.

Con la nueva generación a la vuelta de la esquina, ¿veremos por fin MMOs en consolas que triunfen?
Existen varios retos en cuanto al control, pero hay soluciones para ello. Las consolas suelen ser sistemas que se juegan en el salón, por lo que es difícil meterse en el juego. Existe una gran oportunidad para invertir la situación, pero para ser importantes y exitosos en el mercado, hay que desarrollar un juego desde su base. Alguien dará con elló y será alucinante, aunque requerirá un enorme esfuerzo llegar hasta ese punto.





Guild Wars 2 tuvo tanto éxito en su lanzamiento que NCsoft tuvo que parar de venderlo para dar abasto. Chúpate esa, Blizzard.



Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





games™

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA





>> NFS Megabloks

>> Blade y *Need For Speed* presentan su serie de los coches más impresionantes para que los construyas con Megabloks. Tienes hasta nueve modelos distintos realizados a escala, entre ellos el fantástico Audi R8, el Porsche 911, el McLaren MP4 e incluso el elegante y veloz Lamborghini Gallardo con su propio camión de transporte y reparaciones. Prepárate para las curvas con los Megabloks de *Need For Speed*. Así que ya sabes, si te gustan los coches elegantes y construirlos, adjudícatelos antes de que se los lleve otro.

>> Recon Conceal

- pivothead.es/productos
- Precio: 299 €

>> No te pierdas estas gafas tan molonas. Su precio está más que justificado, pues podrás tomar fotografías y vídeos de alta calidad, estos últimos con una duración de hasta 90 minutos y con un sistema para reducir el ruido del viento y una memoria interna de 8 GB. Además viene incluido un USB Micro 2.0 para que puedas pasarlas a tu ordenador y tres cristales distintos para que los combines como más te gusten.



Kunai White PS3

- trittonaudio.com
- Precio: 59,95 €

>> Este mes te estamos mostrando los accesorios más bonitos y prácticos para mejorar la experiencia con tu consola. Estos auriculares de Tritton son compatibles con las consolas de Sony, PS Vita y PlayStation 3, constan de altavoces de precisión de 40 mm y un micrófono extraíble. Los tienes disponibles no solo en blanco sino también en rojo y negro. Elige el que más te guste y a darle duro.





>> Naruto



- Toyname
- Precio: 9,99 $

>> Naruto siempre sorprende, con sus modales o con sus habilidades, pero en este caso aún más. Estas simpáticas figurillas de PVC miden 7,6 cm y vienen en cajitas sorpresa, por lo que cada vez que compres una podrás adquirir a Naruto, Itachi, Sasuke o Shikamaru. ¡Que te diviertas!



Mando inalámbrico Halo 4

■ xbox.com/es-ES ■ Precio: 49,95 €

>> Para fans de *Halo* y para aquellos que les gusten los mandos customizados se ha desarrollado este mando de edición limitada para Xbox 360 en colaboración con 343 Industries. El mando, con la carcasa translúcida para que puedas ver el interior, está decorado también con el logo de UNSC y el botón Xbox iluminado en azul para acercarlo más todavía al estilo de *Halo*. Además, viene incluido un código de descarga con el que obtendrás una camiseta para tu avatar de Xbox. ¡Corre que algo tan elegante se acabará rápido!



Duo Gamer

■ duo-games.com ■ Precio: 80 $

>> Este mando wireless desarrollado por Gameloft te permitirá disfrutar de los juegos de tu iPhone o iPad de una forma más cómoda y sencilla como si se tratase de una consola de sobremesa. Para ello cuenta con dos sticks analógicos y un soporte para que puedas ver cómodamente tu smartphone o tablet y se conecta vía Bluetooth.



HD PVR2

■ hauppauge.es ■ Precio: 169 €

>> Si eres un jugón de los que te gusta grabar tu partida mientras juegas con tu PlayStation 3 o Xbox 360 para tener esos momentos tan épicos almacenados o bien para colgarlos en la red, con la capturadora HDPVR2 Gaming Edition alucinarás. El kit viene con los cables de entrada y salida de HDMI y también un cable especial para ambas consolas de vídeo por componentes. Qué mejor forma de grabar tu partida en streaming con gran calidad y una resolución de hasta 1080p.



Forza Horizon

■ xbox.com/es-ES ■ Precio: 79,95 €

>> Por un tiempo limitado tendrás la oportunidad de hacerte con el juego *Forza Horizon* en un pack que incluye el volante inalámbrico. Con él podrás disfrutar de una conducción más realista y precisa y además sentir el estado de la pista por la que pilotas gracias a su sistema de vibración. Ambos objetos se compenetran perfectamente, pues qué mejor manera de aprovechar el realismo de *Forza Horizon* que con un mando que amplifique esta sensación. También es compatible con otros juegos de conducción.





THE END

LA BATALLA HA SIDO LARGA Y DURA PARA
EL INDESTRUCTIBLE HOMBRE LOBO.
AHORA PODRÁ DESCANSAR HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO
DE GAMESTM, QUE SALDRÁ DE LA MADRIGUERA
EL 3 DE DICIEMBRE.


#soytanfandeMario
Wii U